MotionStudios

Vasco da Gama 6
und
Vasco da Gama 6 HDPro

Kreative Routengestaltung

Benutzerhandbuch

Informationen

Copyright © 2011 MotionStudios, Osterholzer Dorfstr. 73a, 28307 Bremen, Deutschland

Diese Anleitung darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung von MotionStudios nicht vervielfältigt, übersetzt oder anderweitig verwendet werden – weder ganz noch auszugsweise. Ausgenommen, der Inhaber der Urheberrechte stimmt zu oder die Urheberrechtsgesetze lassen dies zu.

Internetseite: http://www.motionstudios.de
Email: support@motionstudios.de

Konzept und Entwicklung: Ingo Kleefeld

Haftungsausschluss:
Die in der Anleitung enthaltenen Informationen wurden mit größter Sorgfalt zusammengestellt. Dennoch können eventuelle Fehler nicht vollkommen ausgeschlossen werden.

MotionStudios übernimmt keine Haftung für direkte, indirekte, zufällige oder sonstige Schäden oder Folgeschäden, die aus dem Gebrauch oder durch die Verwendung der in dieser Anleitung enthaltenen Informationen entstehen.

MotionStudios behält sich vor, die in dieser Anleitung enthaltenen Informationen ohne Vorankündigung zu ändern. Es wird keine Haftung für die Fehlerfreiheit des Programms oder die Richtigkeit der gemachten Angaben übernommen. Insbesondere wird keine Gewähr dafür übernommen, dass das Programm den Anforderungen und Zwecken des Erwerbers genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen zusammenarbeitet.

Eine Haftung für Folgeschäden wird nicht übernommen. Dies gilt auch dann, wenn der Lizenzgeber von der Gefahr eines solchen Schadens unterrichtet ist. In jedem Fall ist die Haftung auf den Betrag, den der Lizenznehmer für das Programm entrichtet hat, beschränkt. Gegenüber Kaufleuten ist die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ausgeschlossen. Ansprüche, die auf nicht abdingbaren gesetzlichen Vorschriften zur Produkthaftung beruhen, bleiben unberührt.

Verwendete Warenzeichen:
Windows ist ein Warenzeichen der Microsoft Inc. USA.
Andere Produkt- und Markennamen können Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Inhaltsverzeichnis

Informationen	2
Vorwort	6
Was ist Vasco da Gama	7
Neue Funktionen	8
Erweiterter Funktionsumfang von Vasco da Gama 6 HD Professional	13
Kapitel 1 „Installation von Vasco da Gama“	14
Installation	15
Registrierung	20
Kapitel 2 „Arbeitsoberfläche“	21
Einführung	22
Programmaufruf	23
Editorbereich	24
Kamerabereich	26
Untere Leiste	27
Kapitel 3 „Grundfunktionen“	28
Mausbelegung	29
Tastaturkürzel	30
Tastaturkürzel „Vorschau“	32
Kapitel 4 „Hauptmenü Route“	33
Karteireiter Route, Objekte, Global und Tools	34
Stütz-/Haltepunkte	36
Einstellungen des Kopfobjektes	39
Einstellungen des Halteobjektes	42
Einstellungen des Textobjektes	45
Kameraeinstellungen am Haltepunkt	49

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 5 „Hauptmenü Objekte“	**50**
Freie Objektplazierung	**51**
Freie Textplazierung	**55**
Kapitel 6 „Hauptmenü Global“	**60**
Routenlinie	**61**
Größeneinstellung für Objekte	**63**
Text Attribute	**64**
Licht, Schatten und Partikel	**66**
Kameraeinstellungen	**69**
Kapitel 7 „Hauptmenü Tools“	**71**
Werkzeuge	**72**
Kapitel 8 „Weitere Dialog-Fenster“	**73**
Haupteinstellungen	**74**
Projekteinstellungen	**76**
Kartenauswahl	**79**
Eigene Landkarte wählen	**82**
Karten einpassen	**83**
Ort suchen	**86**
GPS-Trackingroute importieren	**88**
3D Objektauswahl	**89**
Echtzeit Vorschau	**90**
Einstellungen für die Videoausgabe	**91**
Informations-, Warn- und Fehlermeldungen	**95**

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 9 „Erstellung einer Reiseroute“	**96**
Route erstellen	**97**
Kopfobjekt einstellen	**104**
Kopfobjekt wechseln	**108**
Haltezeit einstellen	**110**
Routengeschwindigkeit	**111**
Freie Objekte platzieren	**112**
Kameraeinstellungen	**115**
Kapitel 10 „3D-Objekt Galerie“	**116**
2D-Objekte	**117**
Autos	**118**
Busse und Transporter	**119**
Luftfahrzeuge	**120**
Wasserfahrzeuge	**121**
Schienenfahrzeuge	**122**
Personen und Tiere	**122**
Gebäude	**123**
Verschiedenes	**124**
Bäume und Palmen	**125**
Länderflaggen	**126**
Sehenswürdigkeiten	**127**
Sport	**129**
Andere Fahrzeuge	**129**
Kapitel 11 „Wichtige Informationen“	**130**
Qualitätseinstellungen	**131**
Systemvoraussetzungen	**133**
Problembehandlung	**133**
Support	**134**
Glossar	**135**
FAQ	**137**
Index	**139**

Vorwort

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank, dass Sie sich für unsere Software „Vasco da Gama“ entschieden haben.

„Vasco da Gama“ bietet Ihnen eine Reihe von Funktionen zum Aufwerten Ihrer Videoproduktionen.

Diese Bedienungsanleitung wird Sie in die vielfältigen Möglichkeiten der Software einführen und Ihnen Tipps für einen effektiven Einsatz in der Praxis vermitteln. Das Handbuch ist in diverse Hauptabschnitte untergliedert, was Ihnen die Navigation zum jeweiligen Abschnitt erleichtert.

Am Ende des Handbuches finden Sie außerdem ein kleines Glossar, in dem Fachbegriffe erklärt werden. Treffen Sie auf einen unbekannten Begriff, können Sie seine Bedeutung kurzerhand nachschlagen.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß mit Ihrer neuen Software „Vasco da Gama“.

Ihr MotionStudios-Team

Was ist Vasco da Gama?

Vasco da Gama 6 - Der nächste Schritt zur Routengestaltung

Erleben Sie die neuen Möglichkeiten von Vasco da Gama 6 und erstellen Sie noch abwechslungsreichere Reisereoutenanimationen als bisher. Starten Sie im Morgengrauen mit einem Camper in Hamburg, fahren Sie in den Sonnenuntergang nach München und fliegen von dort aus wieder der Sonne entgegen...

Sie erstellen die Reiseroute bequem und intuitiv am PC – ohne Zuhilfenahme von Stift und Papier! Geben Sie in Vasco da Gama 6 per GPS-Datenbank Ihren Standort ein oder drehen Sie kurzerhand die Weltkugel in die passende Position, um zu großen Reisen aufzubrechen. Hervorragende 3D-Elemente sorgen für eine plastische und ansprechende Routengestaltung, die Ihre Präsentation vor Familie und Freunden oder vor Fachpublikum hervorragend unterstützen.

Inszenieren Sie Ihre Reiseroute

Die Art und Weise der Routengestaltung liegt ganz bei Ihnen. Planen Sie eine Kreuzfahrt, zeigen Sie mit hochwertigen Objekten, wie Ihre Traumreise aussehen soll. Haben Sie sich zu Forschungs- oder Dokumentarzwecken in die Tiefen Afrikas begeben? Stellen Sie Ihre Exkursion in einer Präsentation oder in einem Dokumentarfilm vor. Mithilfe von Vasco da Gama 6 gestalten Sie anspruchsvolle Reisefilme für TV oder Vorträge mit einer animierten Reise über den gesamten Globus. Peppen Sie Ihr Filmmaterial auf und sorgen Sie für entsprechende Reaktionen Ihrer Zuschauer.

Vasco da Gama 6 in der Praxis

Lassen Sie Ihren Fantasien freien Lauf! Gestalten Sie Ihre Route nach individuellen Kriterien und verwenden Sie die Möglichkeit zahlreicher und vielseitiger Effekte. Profitieren Sie von der Echtzeitvorschau, um Änderungen direkt und präzise vorzunehmen. Nutzen Sie die professionelle, hochauflösende Technologie, mit der Sie Ihre Videos in hoher Qualität erstellen. Binden Sie Ihre Videos nach der Produktion kurzerhand in alle gängigen Videoschnittsysteme ein! Bringen Sie Ihre Filmaufnahmen mit Vasco da Gama 6 zusammen, um Urlaubs- und Reisefilme zu erzeugen, die man sonst nur aus Fernsehproduktionen kennt!

Neue Funktionen

Stereo 3D: Hochwertige Reiseroutenanimationen, die Ihnen entgegenspringen

Mit Vasco da Gama 6 ist es jetzt möglich, Reiseroutenanimationen mit einem räumlichen Eindruck von Tiefe zu erzeugen. Wir gehen sogar noch einen Schritt weiter: Bereits in der Vorschau können Sie die Animation mit 3D Wirkung begutachten und vor der eigentlichen Berechnung die Animation optimieren, um den gewünschten Stereo 3D-Effekt noch besser zur Geltung zu bringen. Die Erdkugel wirkt dann wie ein runder Ball, der im Raum schwebt, und Flugzeuge scheinen den Bildschirm verlassen zu wollen!

Features:

- Jetzt auch Videoausgabe als Stereo 3D möglich, verschiedene Exportformate stehen zur Verfügung
- Bereits in der Vorschau können Sie den Stereo 3D-Effekt betrachten

Sonnenanimation: Noch dynamischere Reiserouten durch spektakuläre Licht- und Schattenspiele

Viele Reisen dauern Stunden oder sogar Tage und führen dabei in unterschiedliche Zeitzonen. Um eine Routenanimation noch realitätsnaher zu gestalten, ist es deshalb sinnvoll, dass bei den unterschiedlichen Haltepunkten der Reiseroute auch unterschiedliche Tageszeiten angegeben werden können. So können Sie beispielsweise bei Sonnenaufgang Ihre Urlaubsfahrt beginnen und Sie steuern dem Abend entgegen. Im Laufe des Tages ändert sich der Einfall von Licht und Schatten. Und das im Zeitraffertempo! Ein wirklich toller Effekt.

Features:

- Die Sonnenposition kann statisch für die gesamte Route festgelegt werden
- Dynamisch Anpassung der Sonnenposition an jedem Haltepunkt und somit verschiedene Tageszeiten für den jeweiligen Abschnitt wählbar.
- Weiche Übergänge zwischen verschiedenen Zeitabschnitten

Neue Funktionen

GPS-Funktionen: Sinnvolle Erweiterungen der beliebten GPS-Funktionalitäten

Bereits Vasco da Gama 5 hatte die Möglichkeit, dass beispielsweise Reiserouten aus importierten GPS-Tracks einfach und sehr genau erzeugt werden konnten. Wir haben bei der Version 6 jetzt diese Funktionalitäten noch einmal für Sie erweitert. So können Sie jetzt beispielsweise GPS-Daten von Hand eingeben und verschiedene Darstellungsformate der GPS-Koordinaten wählen. Zudem wurden die Importmöglichkeiten erweitert und Multi-Tracks werden automatisch erkannt und in eine Route zusammengefasst.

Features:

- verschiedene Darstellungsformate für die GPS-Koordinaten
- automatische Formaterkennung bei der Eingabe von GPS-Koordinaten
- überarbeitete GPS-Datenbank umfasst jetzt mehr als 238.000 Einträge (in der HDPro Version)
- erweiterte Filterfunktionen helfen beim Suchen von Orten
- jetzt auch die direkte Eingabe von GPS-Koordinaten per Hand möglich
- gefundene Ortsnamen können jetzt direkt im Suchfenster geändert werden
- weitere Varianten der verschiedene Format werden jetzt unterstützt
- Multi-Tracks werden jetzt erkannt und zu einer Route zusammengeführt

Städtelayer: Effiziente und effektive Erleichterung bei der Erstellung von Routenanimationen

Eine weitere sinnvolle Funktionserweiterung, die viele unserer Vasco da Gama Benutzer wünschten: Mit unserem neuen Städtelayer ist es jetzt möglich, ca. 30.000 Städtenamen über vorhandene Basiskarten oder auch importierte Karten an Ihrer genauen Position anzuzeigen. So brauchen Sie nicht mehr von Hand Städte, die an Ihrer Reiseroute liegen, einzutragen. Sowohl Sie als auch der Betrachter der Animation, weiß immer genau, wo Sie sich gerade auf dem Erdball befinden.

Features:

- Ein Städtelayer mit ca. 30.000 Städtenamen kann jetzt auf jede Basiskarte gelegt werden
- Die Darstellungsfarbe der Städtenamen kann individuell angepasst werden

Neue Funktionen

Optimierungen: Verbesserte Performance, Arbeitserleichterungen und Verbesserungen im Detail

Im Dialog mit vielen unserer Kunden haben wir viele neue Funktionen und Detailverbesserungen in Vasco da Gama 6 integriert, damit Sie noch schneller und einfacher Ihre Reiseroutenanimation gestalten können. Zu den absoluten Highlights zählen sicherlich die stark überarbeiteten Funktionen, um eigene Karten einfacher auf den Globus zu platzieren, wobei sogar importierte Karten an den Rändern automatisch transparent auslaufen können. Auch das von den Funktionalitäten stark erweitere Fenster zum Suchen von Orte werden Sie sicher lieben lernen. Des weiteren kommen beispielsweise eine überarbeitete Renderengine, ein weiter optimiertes Benutzerinterface, Erleichterungen bei den Einstellungen zur Videoausgabe und vieles mehr hinzu.

Komplett überarbeitete RenderEngine:

- geringerer Speicherverbrauch
- deutlich geringere CPU-Last bei gleicher Leistung
- verbesserte Darstellungsqualität der Karten (schärfer)
- deutlich stabiler auch bei älteren Grafikkarten

Fenster „Ort suchen“:

- komplett überarbeitete Oberfläche
- schnellerer Such-Algorithmus, jetzt 10 mal schneller
- Vor-Filterung durch Land, Region und Einwohneranzahl
- Suche jetzt auch direkt, ohne Eingabe des Ortes, über Land->Region->Ortsliste möglich
- jetzt auch direkte Eingabe der GPS-Koordinaten möglich
- ändern des Ortsnamen möglich

Benutzeroberfläche:

- überarbeitetes Benutzerinterface
- innerhalb von Texten (bei Eingabefeldern) kann mit der Maus direkt zum ge wünschten Buchstaben geklickt werden
- bei Ziehbalken kann jetzt auch ober-/unterhalb des Balken geklickt werden, um seitenweise zu Blättern.

Neue Funktionen

Benutzeroberfläche:

- überarbeitetes Benutzerinterface
- innerhalb von Texten (bei Eingabefeldern) kann mit der Maus direkt zum ge wünschten Buchstaben geklickt werden
- bei Ziehbalken kann jetzt auch ober-/unterhalb des Balken geklickt werden, um seitenweise zu Blättern.

Videoausgabe:

- Das gewünschte Videoausgabeformat wird jetzt erst beim erstellen des Videos abgefragt
- Videobreite/-höhe können jetzt unabhängig vom gewählten Videoausgabeformat geändert werden.
- es werden jetzt unabhängig vom Videoausgabeformat immer alle Videoschablonen (auch HD-Formate) angezeigt
- beim Speichern des Videos werden nur Videoausgabeformate angezeigt, die mit der Videobreite/-höhe möglich sind.
- Videoausgabe wurde jetzt um den Faktor 2 beschleunigt
- jetzt auch Videoausgabeformat Quicktime(verschiedene Codecs wählbar) möglich
- jetzt auch Videoausgabeformat Windows Media Video (wmv) möglich

Routenlinie:

- Ankunftszeit abschaltbar, so dass eine gleichmäßige Fahrt über mehrere Haltepunkte möglich ist.
- überarbeitete Linienberechnung, dadurch wird unter anderem das Bilden von Schleifen verhindert.
- Darstellung der Routenlinie jetzt als Loxodrome oder Orthodrome möglich
- Verschiedenfarbige Routenlinien, die sich überlappen, werden jetzt korrekt übereinander gezeichnet.

Neue Funktionen

Karten einpassen:

- vereinfachte Karteneinpassung, mit gedrückter linken oder rechten Maustaste kann nun einfach die Karte oder das Referenzbild verschoben und angepasst werden
- verbesserte Orientierungsmöglichkeiten durch zusätzliche Anzeige von Grenzlinien und Städtepunkte
- Karten können jetzt mit einem Alpha-Übergang am Kartenrand versehen werden, um harte Kanten beim Übergang von Basiskarte zur eigene Karte zu vermeiden
- Dialog-Fenster passt sich der Größe des Hauptfensters an, somit wird der Platz optimal ausgenutzt mit gedrückter Strg-Taste kann die Karte proportional ver größert und verkleinert werden
  verschiedene GPS-Format werden jetzt für die Eingabe von Koordinaten automatisch erkannt

Neue Werkzeuge:

- Der Routenverlauf kann jetzt umkehrt werden, um z.B. die Route in der entgegengesetzte Richtung abzufahren.
- Kopieren oder verschieben einer Route auf einen anderen Routenplatz

Font/Text Darstellung:

- deutlich verbesserte Darstellungsqualität der angezeigten Texte

Erweiterter Funktionsumfang von Vasco da Gama 6 HDPro

Folgende Funktionen sind nur in der „HD Professional“ Version enthalten:

- Hinzufügen von bis zu 3 eigenen Karten zur jeweiligen Basis-Karte.
- GPS-Datenbank mit ca. 238.000 Positionen von Städten, Hauptstädten und Dörfern.
- Importieren von GPS-Trackingrouten (Formate wie CRS, G7T, GPX, KML, TCX, OVL und andere).
- Auswertung von GPS-Daten aus Bildern, womit Bilder automatisch am Aufnahmeort platziert werden können.
- Unterstützung von High Definition Video HDV, High Definition TeleVision HDTV und Auflösungen bis 3840x2880.
- Abfahren der Route mit genauen Zeitangaben.
- Bis zu 10 unabhängige Routen gleichzeitig simulieren (Sternfahrten).
- Verschiedene Geschwindigkeiten der gewählten Objekte von Haltepunkt zu Haltepunkt einstellbar.
- Erweiterte Dual-Monitor-Unterstützung.
- Verbesserte Vorschau-Ansicht, unter anderem Setzen von MarkIn/Out Punkten.
- Unterstützung von ShuttlePro und kompatiblen Eingabegeräten.

Kapitel 1

Installation von Vasco da Gama

In diesem Kapitel steht die Installation der Software Vasco da Gama 6 und Vasco da Gama 6 HDPro im Vordergrund

Installation

In Ihrem „Vasco da Gama“ Softwarepaket finden sich diese Anleitung, die Seriennummer und je nach gewählter Version eine DVD (Bei der Download-Version nicht enthalten). Bevor Sie Ihre Projekte mit „Vasco da Gama“ realisieren können, muss die Software installiert werden.

Hinweis zur PC Konfiguration:
Ihr PC sollte mindestens mit einem 2-GHz-Prozessor und 2GB-RAM Hauptsspeicher ausgestattet sein. Weiterhin verwenden Sie eines der Betriebssysteme Windows XP (32/64Bit), Windows Vista (32/64Bit) oder Windows 7 (32/64Bit). Ihre Desktopauflösung muss mindestens 1024x768 Pixel und eine Farbtiefe von 24/32Bit betragen. Wenn Sie über eine Installations-DVD verfügen, legen Sie diese Ihr DVD-Laufwerk ein, ansonsten starten Sie die Download-Datei.

Nachdem die automatische Installation von der DVD gestartet oder die Download-Datei entpackt und gestartet wurde, erscheint ein Fenster mit der Sprachauswahl.

Wählen Sie hier Ihre bevorzugte Sprache, indem Sie den Mauszeiger auf eine der Flaggen richten und mit der linken Maustaste klicken.

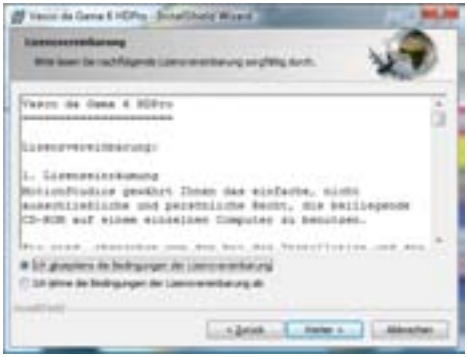
Der „Vasco da Gama“ - Installshield Wizard startet automatisch.

Klicken Sie jetzt auf die Schaltfläche *“Weiter“*.

Installation

Im Assistenten sehen Sie die Information, welche Software installiert werden soll.

Klicken Sie wiederum auf *“Weiter“*.



Der Lizenzvertrag erscheint. Um „Vasco da Gama“ zu nutzen, müssen Sie diesen mit *“Ich akzeptiere die Bedingungen der Lizenzvereinbarung“* bestätigen.

Wenn Sie den Lizenzvertrag nicht bestätigen, wird die Installation abgebrochen.

Klicken Sie hiernach auf *“Weiter“*.

Im nächsten Dialog geben Sie *“Benutzername“*, *“Organisation“* und *“Seriennummer“* ein.

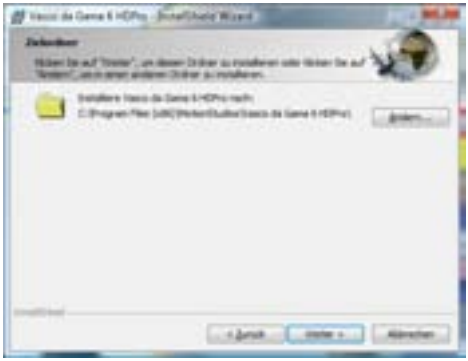
Die *“Seriennummer“* finden Sie in der DVD-Box. Alteranativ wurde Ihnen die *“Seriennummer“* per E-Mail mitgeteilt.

Installation

Hinweis:
Bitte achten Sie bei der Eingabe der Seriennummer auf eine korrekte Schreibweise, da „Vasco da Gama“ *sonst nicht freigeschaltet wird. Wenn Sie die Felder für die Seriennummer freilassen, wird* „Vasco da Gama“ automatisch als Demo-Version installiert.

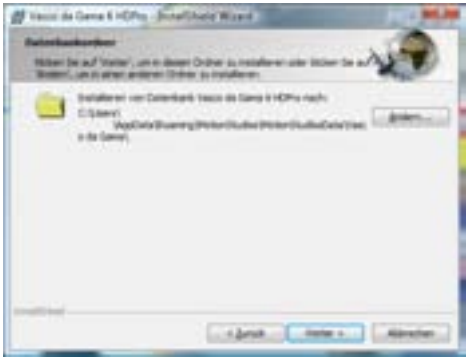
Weiterhin können Sie festlegen, ob Sie alleiniger Benutzer der Software sind oder auch anderen Nutzern den Zugriff gestatten möchten.

Klicken Sie nun wiederum auf *“Weiter“*.



Im folgenden Dialog können Sie das Zielverzeichnis der Installation bestimmen. Hier werden alle notwendigen Informationen für das Programm gespeichert.

Sie können hier den voreingestellten Pfad benutzen oder durch Klick auf *“Durchsuchen“* einen eigenen Pfad/Speicherort wählen. Im Anschluss daran klicken Sie auf *“Weiter“*.



Im folgenden Dialog können Sie das Zielverzeichnis für die Daten bestimmen. Hier werden alle notwendigen Informationen (3D-Objekte etc.) für das Programm gespeichert.

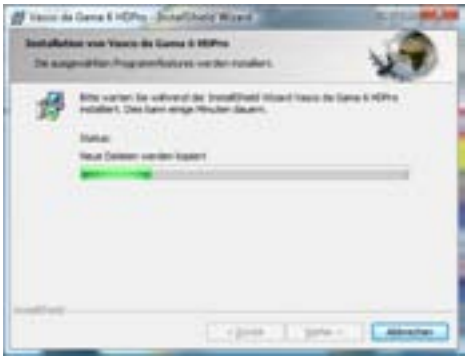
Sie können hier den voreingestellten Pfad benutzen oder durch Klick auf *“Durchsuchen“* einen eigenen Pfad wählen.
Im Anschluss daran klicken Sie auf *“Weiter“*.

Installation

Nun wird Ihnen ein Dialog angezeigt, der alle getroffenen Einstellungen zusammenfasst.

Mithilfe der Schaltfläche *"Zurück"* können Sie erneut zu diversen Einstellungen navigieren, um diese nachträglich zu ändern.

Anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche *„Installieren"*.



Die Installation startet.

Die Installation kann je nach DVD-Laufwerk zwischen 30-90 Minuten in Anspruch nehmen.

Installation

Um die Anleitung mit Ihrem PC öffnen zu können, sollten Sie den Acrobat Reader installieren. Sofern sich dieser bereits auf Ihrem PC befindet, können Sie diesen Teil überspringen.

Nach Abschluss der Installation klicken Sie auf die Schaltfläche *"Fertigstellen"*.

Zum Schluss werden Systemkomponenten installiert, die für Vasco da Gama benötigt werden.

Registrierung

Sie sollten Vasco da Gama registrieren. Dies hat einige Vorteile: Verlieren Sie Ihre Seriennummer, können wir diese durch Ihre Registrierung ermitteln und kostenlos mitteilen. Darüber hinaus profitieren Sie von attraktiven Angeboten, die ausschließlich für unsere registrierten Kunden verfügbar sind. Sofern Sie Fragen an unseren Support richten, ist eine vorherige Registrierung ebenfalls erforderlich.

MotionStudios

Kapitel 2

Arbeitsoberfläche

Einführung

In diesem Kapitel stehen die Grundfunktionen und die Oberfläche der Software Vasco da Gama – das kreative Werkzeug, um Reisevideos interessant aufzuarbeiten – im Mittelpunkt.

Hiermit gestalten Sie Ihre Urlaubsroute vor bzw. nach der Reise. Sie können Ihre Strecke Schritt für Schritt auf Grundlage umfangreicher Darstellungsmaterialien und diverser 3D-Objekte (z. B. Flugzeuge, Fahrzeuge oder Schiffe) abfliegen oder abfahren.

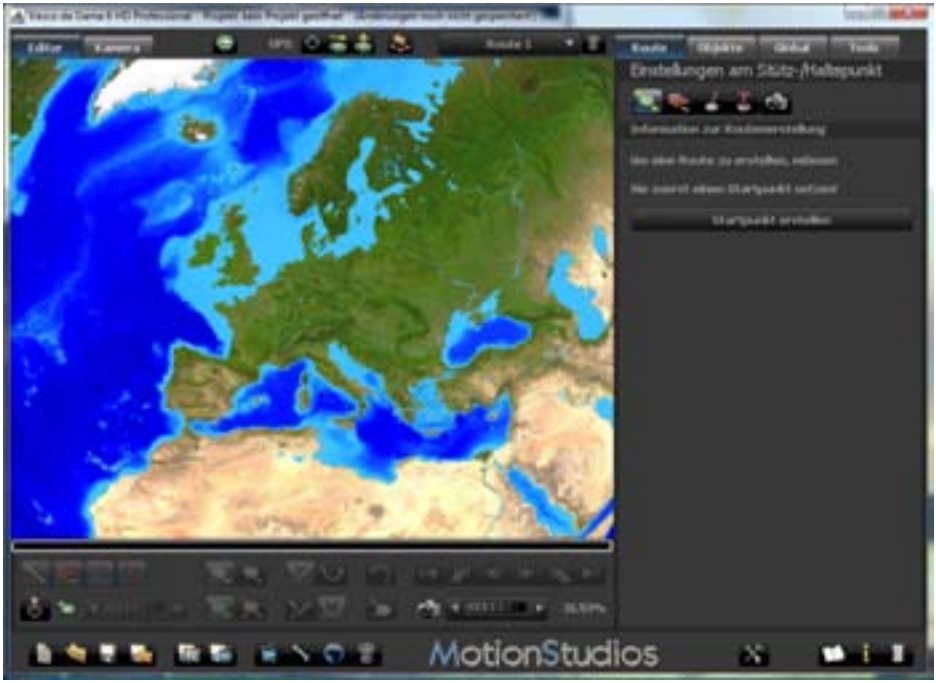
Darüber hinaus bestimmen Sie Haltepunkte (z. B. einen Zwischenstopp auf einer Reise) und arbeiten mithilfe einer Videobearbeitungssoftware Ihr eigentlich gefilmtes Videomaterial nachträglich ein.

Das in Vasco da Gama erstellte Videoprojekt wird zum Abschluss z. B. als AVI-Datei exportiert.

Programmaufruf

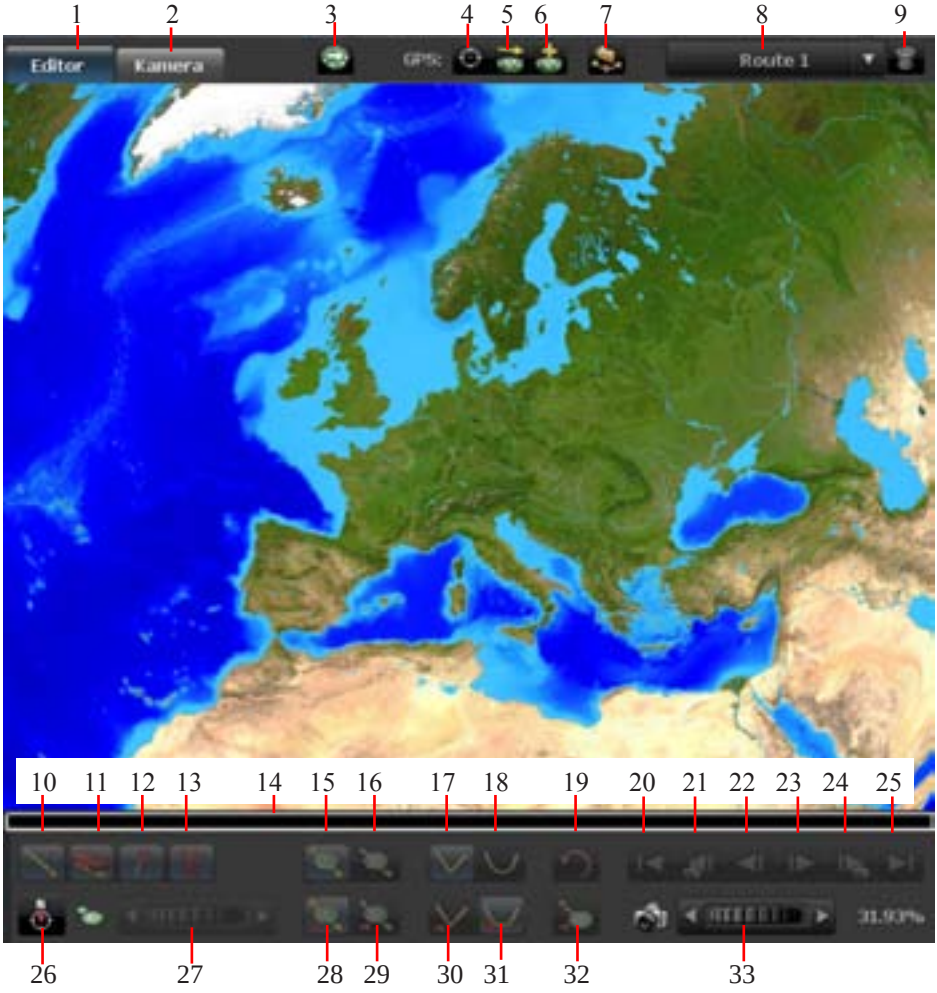
Nach erfolgreicher Software-Installation starten Sie Vasco da Gama über das abgelegte Icon auf dem Desktop.

Die Arbeitsoberfläche von Vasco da Gama erscheint.



Arbeitsoberfläche
Editorbereich

Im Folgenden gestalten Sie den Verlauf Ihrer Reiseroute; platzieren Objekte und Texte.



Arbeitsoberfläche
Editorbereich

1. Im Editor erstellen Sie Ihre Route und platzieren die Objekte.
2. Im Kamera-Modus können Sie Blickwinkel und Zoom für das spätere Video einstellen.
3. Legen Sie einen Startpunkt für die Route fest.
4. Suchen Sie einen beliebigen Ort aus der GPS-Datenbank heraus.
5. Verschieben Sie den aktuellen Wegpunkt anhand der GPS-Datenbank.
6. Bestimmen Sie einen Start- oder einen weiteren Wegpunkt aus der GPS-Datenbank.
7. Importieren Sie eine GPS-Trackingroute.
8. Auswahl der zu bearbeitenden Route bei Verwendung mehrerer Routen.
9. Löschen einer einzelnen Route.
10. Gestrichelte Linie anzeigen.
11. Kopfobjekt anzeigen.
12. Halteobjekte anzeigen.
13. Textobjekte anzeigen.
14. Zeitlichen Verlauf der Route einstellen.
15. Einen Haltepunkt in einen Stützpunkt umwandeln.
16. Einen Stützpunkt in einen Haltepunkt umwandeln.
17. Linienführung mit eckigem Verlauf.
18. Linienführung mit abgerundetem Verlauf.
19. Undo: Letzte Änderung rückgängig machen.
20. Zum Startpunkt wechseln.
21. Zum vorherigen Kamerapunkt wechseln.
22. Zum vorherigen Stütz-/Haltepunkt wechseln.
23. Zum nächsten Stütz-/Haltepunkt wechseln.
24. Zum nächsten Kamerapunkt wechseln.
25. Zum Endpunkt wechseln.
26. Karte nach Norden ausrichten.
27. Größe der Kontrollpunkt auf der Karte einstellen.
28. Nächsten Wegpunkt mit eckiger Linienführung setzen.
29. Nächsten Wegpunkt mit runder Linienführung setzen.
30. Nächsten Wegpunkt als Stützpunkt setzen.
31. Nächsten Wegpunkt als Haltepunkt setzen.
32. Setzen von Endpunkten An/Aus
33. Einstellung des Kamerazooms

Arbeitsoberfläche
Kamerabereich

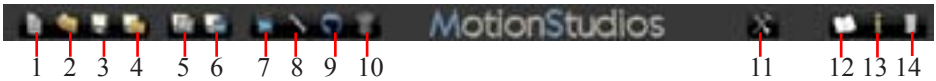
Im Kamerabereich verändern Sie den Blickwinkel und Zoom, sodass er im späteren Video identisch angezeigt wird.

Je nach Einstellung können Sie zusätzlich noch bestimmen, ob die Kamera automatisch zentriert auf den jeweiligen Wegpunkt gerichtet werden soll oder ob Sie diesen manuell einstellen möchten.

Hinweis:
Sämtliche Kameraeinstellung nehmen Sie im Kameramodus vor. Mit den Tastaturkürzeln „Pos 1“ (Startpunkt wählen), „Ende“ (Endpunkt wählen), „Bild hoch“ (vorherigen Punkt wählen) und „Bild runter“ (nächsten Punkt wählen) können Sie zwischen den einzelnen Punkten umschalten. Fangen Sie mit dem Startpunkt an und wählen Sie jetzt den gewünschten Kamerazoom sowie die Blickrichtung. Anschließend setzen Sie Ihren nächsten Haltepunkt und wählen erneut Ihre gewünschten Einstellungen.
Diese Vorgehensweise verwenden Sie für die Festlegung aller Haltepunkte wie auch für den entsprechenden Endpunkt zum Schluss. Im Kameramodus sehen Sie immer den Ausschnitt, der später auch im Video 1:1 zu diesem Zeitpunkt zu sehen ist.

Arbeitsoberfläche
Untere Leiste

Auf der unteren Leiste finden Sie alle Funktionen, um ein Projekt zu laden/sichern, das Video zu speichern oder das Programm zu beenden. Des Weiteren gelangen Sie von hier aus in die Projekt- sowie Haupteinstellungen des Programms.



1. Ein neues Projekt erstellen.
2. Ein vorhandenes Projekt öffnen.
3. Das aktuelle Projekt speichern.
4. Das aktuelle Projekt mit Dateiauswahlfenster speichern.
5. Die aktuelle Karte als Bild speichern.
6. Das Projekt als Video speichern.
7. Eine Vorschau des Projektes anzeigen.
8. Zu den Projekteinstellungen navigieren.
9. Karten auswählen, erstellen und löschen.
10. Alle Werte zurücksetzen.
11. Zu den Haupteinstellungen des Programms navigieren.
12. Die Hilfedatei öffnen.
13. Zu den Programminformationen navigieren.
14. Programm beenden.

MotionStudios

Kapitel 3

Grundfunktionen

Grundfunktionen
Mausbelegung

Linke Maustaste:
Mit der linken Maustaste können Sie diverse Aktionen durchführen:

1. Auf der Routenlinie
Hier können Sie Wegpunkte anwählen, verschieben und neue Wegpunkte setzen.

2. Auf der Erdkugel
Zeigen Sie mit der Maus auf die Erdkugel, können Sie den Globus frei drehen.

3. Bei den freien Objekten
Haben Sie das Menü für die freien Objekte ausgewählt, können Sie diese entsprechend anwählen und verschieben.

Rechte Maustaste:
Mit der rechten Maustaste sind ebenfalls diverse Aktionen möglich:

1. Auf der Routenlinie
Wenn Sie der Routenlinie folgen und mit der rechten Maustaste auf bereits festgelegte Wegpunkte klicken, werden diese gelöscht.

2. Auf der Erdkugel
Hier können Sie den Blickwinkel und den Neigungswinkel einstellen.

3. Unterschiedliche Button-Aktionen:
Haben Sie z. B. bei einem Pop-up- oder Wheel-Button (Drehrad) eine Veränderung vorgenommen und diese noch nicht bestätigt, können Sie mit der rechten Maustaste die Änderung abbrechen und den vorherigen Wert wieder übernehmen.

Mittleres Mausrad:
Mit dem mittleren Mausrad (zwischen der linken und rechten Maustaste) können Sie den Kamerazoom einstellen.

Grundfunktionen
Tastaturkürzel

Die Bedienung von Vasco da Gama erfolgt, bis auf Texteingaben, mit der Maus. Davon abgesehen gibt es auch Tastaturkommandos. Diese erleichtern dem fortgeschrittenen Anwender die Bedienung, da einige Aktionen schneller durchgeführt werden können.
In „Vasco da Gama“ gibt es folgende Tastaturkommandos:

Strg - C: (Copy Key)
Mit Strg - C werden die wichtigsten Daten eines Haltepunktes in den Zwischenspeicher kopiert.

Strg - D: (Copy Kamera)
Mit diesem Tastaturkürzel werden Kameraposition und Einstellung in den Zwischenspeicher kopiert.

Strg - V: (Paste)
Hiermit wird der Zwischenspeicher (von Strg-C oder Strg-D) in den Haltepunkt kopiert.

Strg - Z: (Undo)
Die Undo-Funktion (zurücksetzen).

Strg - I:
Hiermit kann man einen Stütz-/Haltepunkt auf der Karte einfügen, die Mausposition ist hierbei wichtig. Es werden die Daten von Strg-C verwendet.

Bild hoch:
Mit diesem Tastenkürzel aktivieren Sie den vorherigen Stütz-/Haltepunkt.

Bild runter:
Hiermit aktivieren Sie den nächsten Stütz-/Haltepunkt.

Shift-Bild hoch:
Mit diesem Tastenkürzel aktivieren Sie den vorherigen Stütz-/Haltepunkt, der einen Kamerapunkt enthält.

Shift- Bild runter:
Hiermit aktivieren Sie den nächsten Stütz-/Haltepunkt, der einen Kamerapunkt enthält.

Grundfunktionen
Tastaturkürzel

Pos 1:
Aktivieren Sie den Startpunkt.

Ende:
Aktivieren Sie den Endpunkt.

Einfg.: (Stützpunkt setzen)
Hiermit wird ein Stützpunkt auf die Karte gesetzt; die Mausposition ist hierbei zu beachten.

Entf.: (Delete Key)
Mit Entf löschen Sie den aktiven Stütz-/Haltepunkt.

Esc: (Cancel)
Hiermit kann eine Aktion abgebrochen werden. Bewegen Sie beispielsweise ein freies Objekt mit der Maus, haben die Maustaste jedoch noch nicht losgelassen, sodass sich das Objekt noch in der ‚Schwebe' befindet, können Sie die ESC-Taste drücken, womit der Vorgang abgebrochen und das Objekt wieder auf die Ausgangsposition gesetzt wird. Denselben Effekt erzielen Sie, wenn Sie auf die rechte Maustaste klicken, während die linke kontinuierlich gedrückt wird.

1-9 und 0:
Mit diesen Tasten können Sie die jeweilige Route 1 bis Route 10 selektieren

Q:
Darstellung der Routenlinie festlegen

W:
Kopfobjekte anzeigen: Ein/Aus

E:
Halteobjekte anzeigen: Ein/Aus

R:
Textobjekte anzeigen: Ein/Aus

Grundfunktionen
Tasterturkürzel (Vorschau)

I: (nur in der Vorschau)
MarkIn Position setzen

O: (nur in der Vorschau)
MarkOut Position setzen

P: (nur in der Vorschau)
Vorschau starten/stoppen

Strg-P: (nur in der Vorschau)
Vorschau des markierten Bereichs (MarkIn/MarkOut) starten/stoppen

+: (nur in der Vorschau)
schnelles Vorspulen (10 Frames)

-: (nur in der Vorschau)
schnelles Zurückspulen (10 Frames)

Pfeil rechts: (nur in der Vorschau)
Einzelbildvorlauf (1 Frame)

Pfeil links: (nur in der Vorschau)
Einzelbildrücklauf (1 Frame)

MotionStudios

Kapitel 4

Hauptmenü

Route

Hauptmenü
Karteireiter Route, Objekte, Global und Tools

Im Hauptmenü nehmen Sie alle Einstellung für die Route, Objekte und Texte vor.

Route:

Hier können Sie Einstellungen für Route, Kopfobjekt, Halteobjekt und Texte am jeweiligen Haltepunkt vornehmen.

1. Menü: Stütz-/Haltepunkte
2. Menü: Einstellungen des Kopfobjektes
3. Menü: Objekt am Haltepunkt
4. Menü: Text am Haltepunkt
5. Menü: Kameraeinstellungen

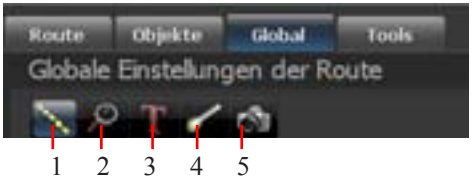
Objekte:

Um Einstellungen für die freien Objekte/Texte vorzunehmen, wählen Sie den Karteireiter „Objekte“.

1. Menü: Einstellung zu freien Objekten
2. Menü: Einstellung zu freien Texten

Hauptmenü
Karteireiter Route, Objekte, Global und Tools

Global:
Hier können Sie globale Einstellungen wie Licht, Schatten und Partikel vornehmen.



1. Menü: Einstellungen zur Routenlinie
2. Globale Größeneinstellung für Objekte und Texte
3. Menü: Einstellungen zu den Textattributen
4. Menü: Einstellungen Licht, Schatten und Partikel
5. Kameraeinstellungen

Tools:
Hier finden Sie Funktionen, um eine Route umzukehren oder zu kopieren. Das könnte sehr nützlich sein, wenn z.B. die Route falsch angelegt wurde oder Sie eine ähnliche Route gleichzeitig mit einem anderen Kopfobjekt abfahren möchten.

1. Werkzeug, um den Routenverlauf umzukehren
2. Werkzeug, um eine Route zu kopieren oder zu verschieben

Hauptmenü Route
Stütz-/Haltepunkte

Das Register Route ermöglicht Einstellungen zu den Halte- und Stützpunkten. Um Einstellungen in diesem Menü vorzunehmen, klicken Sie hier auf den Button „Stützpunkt in Haltepunkt wandeln“.

Es erscheint nun das Einstellungs-Menü zum Haltepunkt.

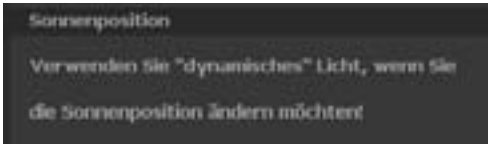
Zeitangaben am Haltepunkt:
Die Zeitangabe kann nur vorgenommen werden, wenn in den Projekteinstellungen die Zeitberechnung auf „absolute“ oder „relative“ Zeitpunkte gesetzt wurde.

Zeitangabe:
Geben Sie hier an, ob Sie am aktuellen Haltepunkt eine Ankunftszeit angeben möchten. Somit können Sie verschiedene Geschwindigkeiten von Haltepunkte zu Haltepunkt vornehmen oder über mehrere Haltepunkte hinweg eine gleichmäßige Geschwindigkeit wählen.

Ankunftszeit:
Hier legen Sie die Ankunftszeit fest, wann das Kopfobjekt (z. B. Flugzeug) den Haltepunkt erreicht.

Haltezeit:
Hier legen Sie die Zeit fest, wie lange ein Kopfobjekt an einem Haltepunkt verweilt, bis die Reise zu einem weiteren Haltepunkt fortgesetzt wird. Dauert die Haltezeit länger als 2 Bilder, kann Vasco da Gama hier in der Mitte der Haltezeit einen Schnitt erzeugen. Das erleichtert später in einem Videoschnittprogramm das Einbinden weiterer Videoclips während Halt gemacht wird.

Hauptmenü Route
Stütz-/Haltepunkte



Sonnenposition:
Um das dynamische nutzen zu können, müssen Sie zuvor in den globalen Einstellungen das Licht auf eine dynamische Variante einstellen. Ansonsten erhalten Sie die Meldung, wie im linken Bild angezeigt.

Nachdem Sie dynamischen Licht gewählt haben, werden Ihnen auch die Schalter Uhrzeit und Datum im Menü angezeigt. Nun können Sie für den aktuellen Haltepunkt die gewünschte Sonnenposition vornehmen. Die verschiedenen Sonnenpositionen erhalten ihm Verlauf der Route einen samten Verlauf.

Mit dieser Funktion können Sie verschiedene Tageszeiten zur Laufzeit simulieren und dadurch dynamische und dabei sehr schöne Reiserouten erzeugen.

Hauptmenü Route
Stütz-/Haltepunkte

Erweiterte Linien Einstellungen:
Linienführung:
Diese kann wie folgt gewählt werden.

Farbe:
Bei Auswahl lokaler oder globaler Linienführung können Sie Farbeinstellungen treffen. Klicken Sie hierzu auf den Button Farbe wählen. Im Farbauswahl-Dialog stellen Sie Ihre Wunschfarbe der Verlaufslinie ein.

Durch Klick auf Ok übernehmen Sie die Farbeinstellung (z. B. die Farbe Gelb).

Stil:
Im Anschluss daran wählen Sie einen Linien-Stil aus.

Länge:
Wenn Sie eine der gestrichelten Varianten verwenden, können Sie zusätzlich noch die Strichlänge angeben.

Hinweis:
Beachten Sie, dass bei Auswahl der Option Keine Änderung und Aus in den Einstellungen zur Linienführung keine Farb- und Stileinstellungen möglich sind.

Hauptmenü Route
Einstellungen des Kopfobjektes

Das Register Route, Einstellungen zu den Halte- und Stützpunkten, das Menü **Einstellungen des Kopfobjektes**.

Objekt Auswahl für das Kopfobjekt:
Kopfobjekt (bewegtes Objekt):
Klicken Sie auf den Button Keine Änderung, werden Ihnen weitere Optionen angezeigt. Im Zustand Keine Änderung sind keine Einstellungen möglich.

Die Optionen 3D Objekt oder Bild Objekt ermöglicht die Auswahl eines neuen Kopfobjektes. Mit Einstellung ändern können Sie das aktuell gewählte Objekt verändern (zuvor muss aber ein Objekt gewählt sein). Objekt ausschalten entfernt das Objekt aus der Route.

Wählen:
Nach Auswahl der Option 3D Objekt oder Bild Objekt steht Ihnen nun der Button Objekt wählen zur Verfügung.

Klicken Sie nun auf den Button Objekt wählen, erscheint je nach Wahl des Kopfobjektes ein Dialog Objektauswahl oder ein Dateiauswahlfenster.

Es ist empfehlenswert die Option auto. Richtung anzuschalten, so bewegt sich das Kopfobjekt in Richtung des Routenverlaufs.

Größe:
Hier legen Sie die Einstellung der Objektgröße (von 1 % bis 1000 %) fest. Bitte beachten Sie auch die globalen Einstellungen zur Objektgröße für 3D-Objekte, Bilder und Texte.

Hauptmenü Route
Einstellungen des Kopfobjektes

Einstellung Position

Winkel, Abstand und Höhe:
Mit diesen Reglern legen Sie die genaue Position des Objektes am gewählten Haltepunkt fest.

Winkel:
Hiermit geben Sie im Uhrzeigersinn an, in welche Richtung das Objekt Abstand zum Haltepunkt nehmen soll. Dabei gilt 0° für Richtung Norden, 90° Osten, 180° Süden und 270° Richtung Westen.

Abstand:
Je größer der Abstand desto weiter bewegt sich das Objekt vom Haltepunkt weg.

Höhe:
Hiermit geben Sie die relative Höhe des Objektes auf der Karte an. Dies ist besonders interessant, wenn Sie z. B. ein Flugzeug den Boden entlang fliegen lassen möchten.

Einstellung Ansicht

Kamerarichtung:
Wählen Sie An, wenn Sie Objekte immer in Richtung Kamera gedreht haben möchten. Dies ist sehr nützlich, um z. B. ein Bild immer im optimalen Winkel zur Kamera zu drehen.

Winkel X, Winkel Y und Winkel Z:
Mit diesen Reglern können Sie das Objekt in X/Y/Z-Richtung bewegen.

Hauptmenü Route
Einstellungen des Kopfobjektes

Einstellung Blendzeit

Einblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Einblendeffekt, um eine Auswahl von Blenden aufzurufen und auszuwählen.

Wählen Sie z. B. die Weiche Blende aus.

Einblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Einblendung des Objektes fest.

Ausblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Ausblendeffekt, um eine Auswahl von Blenden aufzurufen und auszuwählen. Entscheiden Sie sich z. B. auch hier für die Weiche Blende.

Ausblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Ausblendung des Objektes fest.

Einstellung Fahrt

Beschleunigen:
Um eine Beschleunigung zu definieren, klicken Sie auf den Button Aus. Wählen Sie jetzt die Option An.

Beschleunigungsweg:
Mithilfe des Reglers können Sie nun eine Beschleunigung definieren.

Abbremsen:
Um ein Abbremsen des Kopfobjektes vor einem Haltepunkt zu definieren, klicken Sie auf den Button Aus. Wählen Sie jetzt die Option An.

Bremsweg:
Mithilfe des Reglers können Sie nun ein Abbremsen des Kopfobjektes festlegen.

Hauptmenü Route
Einstellungen des Halteobjektes

Das Register Route, Einstellungen zu den Halte- und Stützpunkten, das Menü **Objekt am Haltepunkt.**

Objekt Auswahl für Haltepunkte:
Objekt:
Bei Auswahl der Option Aus können in diesem Menü keine Einstellungen vorgenommen werden.

Für jeden einzelnen Haltepunkt in Ihrer Reiseroute können Sie hier ein anderes Objekt einbinden. Wählen Sie dafür die Option 3D Objekt oder Bild Objekt aus. Jetzt werden weitere Einstellungsmöglichkeiten aktiviert.

Drücken Sie auf Objekt wählen, um die Objektauswahl (bei 3D Objekt) oder die Dateiauswahl (bei Bild Objekt) zu öffnen. Wählen Sie hier Ihr Objekt aus, welches Sie am Haltepunkt platzieren möchten.

Einstellung Objektgröße:
Größe:
Hier legen Sie die Einstellung der Objektgröße (bis 1000 %) fest.
Bitte beachten Sie auch die globalen Einstellungen zur Objektgröße für 3D-Objekte, Bilder und Texte.

Hauptmenü Route
Einstellungen des Halteobjektes

Einstellung Position

Winkel, Abstand und Höhe:
Mit diesen Reglern legen Sie die genaue Position des Objektes am gewählten Haltepunkt fest.

Winkel:
Hiermit geben Sie im Uhrzeigersinn an, in welche Richtung das Objekt Abstand zum Haltepunkt nehmen soll. Dabei gilt 0° für Richtung Norden, 90° für Osten, 180° für Süden und 270° für Richtung Westen.

Abstand:
Je größer der Abstand desto weiter bewegt sich das Objekt vom Haltepunkt weg.

Höhe:
Hiermit geben Sie die relative Höhe des Objektes auf der Karte an. Diese Funktion ist besonders interessant, wenn Sie z.B. ein Flugzeug den Boden entlang fliegen lassen möchten.

Einstellung Ansicht

Kamerarichtung:
Wählen Sie An, wenn Sie Objekte immer in Richtung Kamera gedreht haben möchten. Dies ist sehr nützlich, um z. B. ein Bild immer im optimalen Winkel zur Kamera zu drehen.

Winkel X, Winkel Y und Winkel Z:
Mit diesen Reglern können Sie das Objekt in X/Y/Z-Richtung festlegen.

Hauptmenü Route
Einstellungen des Halteobjektes

Einstellung Blendzeit

Einblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Einblendeffekt, um eine Auswahl von Blenden aufzurufen und auszuwählen.

Wählen Sie z. B. die Weiche Blende aus.

Einblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Einblendung des Objektes fest.

Ausblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Ausblendeffekt, um eine Auswahl von Blenden aufzurufen und auszuwählen. Wählen Sie z. B. auch hier die Weiche Blende aus.

Ausblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Ausblendung des Objektes fest.

Haltezeit:
Hier stellen Sie eine Haltezeit des Objektes an einem Halte-/Stützpunkt ein. Wie lange das Objekt sichtbar sein soll, legen Sie einerseits mit der Haltezeit am Haltepunkt fest. Andererseits können Sie hier zusätzliche Haltezeit bestimmen.

Hauptmenü Route
Einstellungen des Textobjektes

Das Register Route, Einstellungen zu den Halte- und Stützpunkten, das Menü **Text am Haltepunkt.**

Jeder Haltepunkt kann mit einem Textelement beschriftet werden, um beispielsweise Stationen zu kennzeichnen, die bisher innerhalb der verwendeten Punkte noch keinen Namen haben.

Textangaben für den Haltepunkt:
Text anzeigen:
Hier wählen Sie, ob Sie ein Textelement am Haltepunkt einfügen möchten. Wenn Sie einen Text einfügen möchten, wählen Sie die Option An aus.

Texteingabe aktivieren:
Hiermit öffnen Sie ein weiteres Fenster, in dem Sie den Text bearbeiten können. Mit Ok können Sie die Eingabe bestätigen und mit Abbrechen verwerfen.

Beachten Sie bitte auch die Tastaturkürzel auf der nächsten Seite für die Eingabe von Texten!

Schriftart:
Wählen Sie hier die Schriftart aus, die zur Anzeige des Textes verwendet werden soll. Die jeweilige Konfiguration der Schriftart nehmen Sie in den globalen Einstellungen vor. Hier können Sie Font, Größe, Farbe usw. frei wählen.

Hauptmenü Route
Einstellungen des Textobjektes

Tastenkürzel für die Eingabe:

Pos 1:
Hiermit gelangen Sie zum Anfang der Textzeile.

Ende:
Hiermit gelangen Sie ans Ende der Textzeile.

Entfernen:
Hiermit löschen Sie das rechts liegende Zeichen.

Löschen:
Hiermit löschen Sie das links liegende Zeichen.

Pfeil nach unten:
Hiermit gelangen Sie im Text eine Zeile nach unten.

Pfeil nach oben:
Hiermit gelangen Sie im Text eine Zeile nach oben.

Esc:
Hiermit wird die Eingabe rückgängig gemacht.

Return:
Hiermit beenden Sie die Texteingabe.

Steuerung - C (Strg - C):
Hiermit kopieren Sie den Text einer Zeile in die Ablage.

Steuerung - V (Strg - V):
Hiermit kopieren Sie den Text aus der Ablage in eine Textzeile.

Mit den letzten beiden Tastenkombinationen können Sie sehr einfach Texte aus anderen Programmen kopieren und bei Vasco da Gama 6 (HDPro) einfügen. Hierdurch können Sie auch asiatische Schriftzeichen einfügen und darstellen lassen, wobei eine Schriftart gewählt werden muss, die diese Schriftzeichen auch beinhaltet!

Hauptmenü Route
Einstellungen des Textobjektes

Ausrichtung:
Hiermit kann die Ausrichtung des Textes bestimmt werden (ist nur bei mehrzeiligem Text sinnvoll).

Links:
Der Text wird linksbündig ausgerichtet.

Mitte:
Der Text wird mittig ausgerichtet.

Rechts:
Der Text wird rechtsbündig ausgerichtet.

Einstellung Position
Winkel, Abstand und Höhe:
Mit diesen Reglern legen Sie die genaue Position des Objektes am gewählten Haltepunkt fest.

Winkel:
Hiermit geben Sie im Uhrzeigersinn an, in welche Richtung das Objekt Abstand zum Haltepunkt nehmen soll. Dabei gilt 0° für Richtung Norden, 90° für Osten, 180° für Süden und 270° für Richtung Westen.

Abstand:
Je größer der Abstand desto weiter bewegt sich das Objekt vom Haltepunkt weg.

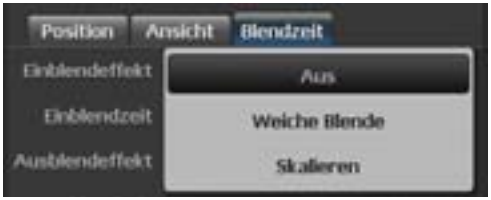
Höhe:
Hiermit geben Sie die relative Höhe des Objektes auf der Karte an. Dies ist z. B. sehr nützlich, wenn Sie einen Text über einen Halteobjekt (Bild oder 3D-Objekt) platzieren möchten.

Hauptmenü Route
Einstellungen des Textobjektes

Einstellung Ansicht

Kamerarichtung:
Wählen Sie An, wenn Sie Objekte immer in Richtung Kamera gedreht haben möchten. Dies ist sehr nützlich, um z. B. ein Bild immer im optimalen Winkel zur Kamera zu drehen.

Winkel X, Winkel Y und Winkel Z:
Mit diesen Reglern können Sie das Objekt in X/Y/Z-Richtung anpassen.



Einstellung Blendzeit

Einblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Einblendeffekt, um eine Auswahl von Blenden aufzurufen und auszuwählen.

Wählen Sie z. B. die Weiche Blende aus.

Einblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Einblendung des Objektes fest.

Ausblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Ausblendeffekt, um eine Auswahl von Blenden aufzurufen und auszuwählen. Wählen Sie z. B. auch hier die Weiche Blende aus.

Ausblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Ausblendung des Objektes fest.

Haltezeit:
Hier stellen Sie eine Haltezeit des Objektes an einem Halte-/Stützpunkt ein. Wie lange das Objekt sichtbar sein soll, legen Sie einerseits mit der Haltezeit am Haltepunkt fest. Andererseits können Sie hier zusätzliche Haltezeit bestimmen.

Hauptmenü Route
Kameraeinstellungen am Haltepunkt

Informationen zur Kameraeinstellung
Im Editor-Modus werden keine Kameraeinstellungen angezeigt. Schalten Sie dazu in den Kameramodus, in dem Sie einfach auf den Knopf „Kameramodus aktivieren“ drücken.

Danach ändert sich die Ansicht und Sie sehen weitere Einstellungsmöglichkeiten, um die Kamera entsprechend Ihren Wünschen anzupassen.

Kameraeinstellungen am Wegpunkt
Kameraführung:
Wenn in den globalen Einstellungen von Vasco da Gama, die Kameraführung auf „Manuell“ gestellt ist, stehen Ihnen hier drei Möglichkeiten zur Wahl.

Aus: Es werden keine Kameraeinstellungen an diesem Wegpunkt vorgenommen.

Manuell: Sie können die Kamerazoom, -winkel, -neigung und die Kameraposition manuell vornehmen.

Zentriet: Die Kameraposition wird von Vasco da Gama automatisch auf den Wegpunkt zentriert. Kamerazoom, -winkel und -neigung können manuell vorgenommen werden.

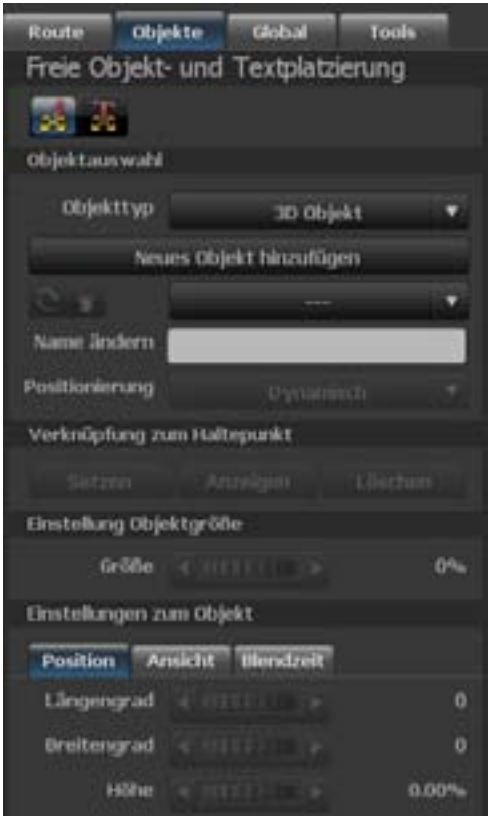
MotionStudios

Kapitel 5

Hauptmenü

Objekte

Hauptmenü Objekte
Freie Objektplatzierung



1 2

Das Register Objekte, Frei Objekt- und Textplazierung, das Menü **Einstellung zu freien Objekten.**

In diesem Menü können Sie Objekte auswählen, die Sie frei auf der jeweilig verwendeten Landkarte im Arbeits-Monitor positionieren (ausrichten) können.

Hinweis:
Im Register Objekte können die Stütz- und Haltepunkte anwählen, die allerdings nicht verschoben werden können.

Objekt Auswahl:
Objekttyp:
Hier geben Sie an, ob Sie ein 3D Objekt oder ein Bild Objekt verwenden möchten.

Drücken Sie auf Neues Objekt hinzufügen, um die Objektauswahl (bei 3D Objekt) oder die Dateiauswahl (bei Bild Objekt) zu öffnen. Wählen Sie hier Ihr Objekt aus, welches Sie auf der Karte platzieren möchten.

Nach der Auswahl des Objektes werden die Buttons Ändern (1) und Löschen (2) aktiv. Mit Ändern können Sie das aktuelle Objekt anpassen oder durch ein anderes Objekt ersetzen. Wenn Sie das Objekt von der Erdkugel entfernen möchten, drücken Sie auf den Button Löschen.

Passen Sie die Namen einiger Objekte individuell an, um sie für die wiederholte Verwendung jederzeit leicht und schnell wiederzufinden.

Hauptmenü Objekte
Freie Objektplatzierung

Nun kann die Positionierung der Objekte angegeben werden. „Dynamische Positionierung“ bedeutet, dass die Objekte auf der Erdkugel und analog zur Route ‚mitwandern‘. Demgegenüber stehen statische Objekte, die auf der gewählten Position fixiert werden und fix bleiben, auch wenn die Erdkugel bewegt wird. So können zum Beispiel Bilder rechts oben in der Ecke statisch positioniert werden, die den ganzen Verlauf über an derselben Position stehen.

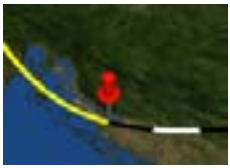
Achtung:
Statische Objekte (3D-Objekte, Bilder oder Texte) können nur im Kameramodus bearbeitet werden, da nur hier eine Positionsangabe möglich ist! Beim Arbeiten im Editormodus werden alle statischen Objekte ausgeblendet, sodass sie unsichtbar sind.

Wenn Sie die statischen Objekte bearbeiten möchten, schalten Sie in den Kameramodus. Dynamische Objekte werden hingegen auch im Editormodus angezeigt, sodass sie bearbeitet werden können.

Positionierung:
Dynamisch:
Das gewählte Objekt wird auf eine dynamische Positionierung eingestellt. Die dynamischen Objekte wandern mit der Karte.

Statisch:
Das gewählte Objekt wird auf eine statische Positionierung eingestellt. Die statischen Objekte bleiben an der gewählten festen Position im Video stehen und wandern nicht mit der Karte. Besonders für Untertitel und stehende Bilder (zum Beispiel rechts oben in der Ecke) geeignet.

Verknüpfung zum Haltepunkt
Hier können Sie eine Verknüpfung des freien Objektes zum aktiven Haltepunkt setzen, anzeigen oder löschen.



Einstellung Objektgröße
Größe:
Mit diesem Regler legen Sie die Darstellungsgröße des freien Objektes fest. Nach Veränderung des Reglers hat sich die Größe des freien Objektes wie folgt geändert.

Hauptmenü Objekte
Freie Objektplazierung

Einstellung Position (Dynamisch)
Bei dynamischen Objekten wird die jeweilige Position anhand von Längengrad, Breitengrad und Höhe angegeben. Dadurch können Sie das Objekt an jedem Ort auf der Karte platzieren.

Längengrad:
Der Längengrad bestimmt die Position von Westen nach Osten, wobei 180° 00‘ 00“ W den westlichsten Punkt und 180° 00‘ 00“ E den östlichsten Punkt auf der Karte darstellt.

Breitengrad:
Der Breitengrad bestimmt die Position von Norden nach Süden, wobei 90° 00‘ 00“ N den nördlichsten Punkt und 90° 00‘ 00“ S den südlichsten Punkt auf der Karte darstellt.

Höhe:
Hiermit geben Sie die relative Höhe des Objektes auf der Karte an. So können Sie z. B. einen Heißluftballon in einer gewissen Höhe positionieren.

Einstellung Position (statisch)
Bei statischen Objekten wird die Position relativ zur Breite und Höhe des Videos angegeben.

Horizontal:
Hiermit geben Sie die horizontale (X-Achse) Position des Objektes über der Karte an.

Vertikal:
Hiermit geben Sie die vertikale (Y-Achse) Position des Objektes über der Karte an.

Hauptmenü Objekte
Freie Objektplatzierung

Einstellung Ansicht

Kamerarichtung:
Wählen Sie An, wenn Sie Objekte immer in Richtung Kamera gedreht haben möchten. Dies ist sehr nützlich, um z. B. ein Bild immer im optimalen Winkel zur Kamera zu drehen.

Winkel X, Winkel Y und Winkel Z:
Mit diesen Reglern können Sie das Objekt in X/Y/Z-Richtung positionieren.

Einstellung Blendzeit

Einblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Einblendeffekt, um eine Auswahl von Blenden aufzurufen und auszuwählen.

Wählen Sie z. B. die Weiche Blende aus.

Einblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Einblendung des Objektes fest.

Ausblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Ausblendeffekt, um eine Auswahl von Blenden abzurufen und auszuwählen. Verwenden Sie z. B. auch hier die Weiche Blende.

Ausblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Ausblendung des Objektes fest.

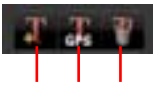
Haltezeit:
Hier stellen Sie eine Haltezeit des Objektes an einem Halte-/Stützpunkt ein. Wie lange das Objekt sichtbar sein soll, legen Sie einerseits mit der Haltezeit am Haltepunkt fest. Andererseits können Sie hier zusätzliche Haltezeit bestimmen.

Hauptmenü Objekte
Freie Textplatzierung

Das Register Objekte, Freie Objekt- und Textplatzierung, das Menü **Einstellung zu freien Texten.**

In diesem Menü können Sie Texte ablegen, die Sie frei im Arbeits-Monitor auf dem jeweilig verwendeten Erdkugel-Abschnitt positionieren können – unabhängig von einem Stütz- oder Haltepunkt.

Textobjekt Auswahl



1. Hiermit können Sie ein neues Textobjekt auf die aktuelle Position einfügen.
2. Klicken Sie hierauf, wenn Sie ein Textobjekt an einer bestimmten Position aus der GPS-Datenbank hinzufügen möchten.
3. Hiermit entfernen Sie das aktuelle Textobjekt von der Karte.

Texteingabe aktivieren:
Hiermit öffnen Sie ein weiteres Fenster, in dem Sie den Text bearbeiten können. Mit Ok können Sie die Eingabe bestätigen und mit Abbrechen verwerfen.

Beachten Sie bitte auch die Tastaturkürzel auf der nächsten Seite für die Eingabe von Texten!

Hauptmenü Objekte
Freie Textplatzierung

Tastenkürzel für die Eingabe:

Pos 1:
Hiermit gelangen Sie zum Anfang der Textzeile.

Ende:
Hiermit gelangen Sie ans Ende der Textzeile.

Entfernen:
Hiermit löschen Sie das rechts liegende Zeichen.

Löschen:
Hiermit löschen Sie das links liegende Zeichen.

Pfeil nach unten:
Hiermit gelangen Sie im Text eine Zeile nach unten.

Pfeil nach oben:
Hiermit gelangen Sie im Text eine Zeile nach oben.

Esc:
Hiermit wird die Eingabe rückgängig gemacht.

Return:
Hiermit beenden Sie die Texteingabe.

Steuerung - C (Strg - C):
Hiermit kopieren Sie den Text einer Zeile in die Ablage.

Steuerung - V (Strg - V):
Hiermit kopieren Sie den Text aus der Ablage in eine Textzeile.

Mit den letzten beiden Tastenkombinationen können Sie sehr einfach Texte aus anderen Programmen kopieren und bei Vasco da Gama 6 (HD Professional) einfügen. Hierdurch können Sie auch asiatische Schriftzeichen einfügen und darstellen lassen. Diese Funktion bedarf der Wahl einer Schriftart, die diese Schriftzeichen auch beinhaltet!

Hauptmenü Objekte
Freie Textplatzierung

Nun kann die Positionierung der Objekte angegeben werden. „Dynamische Positionierung“ bedeutet, dass die Objekte auf der Erdkugel und analog zur Route ‚mitwandern‘. Demgegenüber stehen statische Objekte, die auf der gewählten Position fixiert werden und fix bleiben, auch wenn die Erdkugel bewegt wird. So können zum Beispiel Bilder rechts oben in der Ecke statisch positioniert werden, die den ganzen Verlauf über an derselben Position stehen.

Achtung:
Statische Objekte (3D-Objekte, Bilder oder Texte) können nur im Kameramodus bearbeitet werden, da nur hier eine Positionsangabe möglich ist! Beim Arbeiten im Editormodus werden alle statischen Objekte ausgeblendet, wodurch sie nicht sichtbar sind.

Wenn Sie die statischen Objekte bearbeiten möchten, schalten Sie in den Kameramodus. Dynamische Objekte werden hingegen auch im Editormodus angezeigt, sodass sie bearbeitet werden können.

Positionierung:
Dynamisch:
Der gewählte Text wird auf eine dynamische Positionierung eingestellt. Die dynamischen Texte wandern mit der Karte.

Statisch:
Der gewählte Text wird auf eine statische Positionierung eingestellt. Die statischen Texte bleiben an der gewählten festen Position im Video stehen und wandern nicht mit der Karte. Diese Funktion ist besonders für Untertitel und stehende Bilder (zum Beispiel rechts oben in der Ecke) geeignet.

Schriftart:
Wählen Sie hier die Schriftart aus, die zur Anzeige des Textes verwendet werden soll. Die jeweilige Einstellung der Schriftart nehmen Sie in den globalen Einstellungen vor. Hier können Sie den Font, Größe, Farbe usw. frei wählen.

Ausrichtung:
Hiermit kann die Ausrichtung des Textes bestimmt werden (nur bei mehrzeiligem Text sinnvoll).

Links: Der Text wird linksbündig ausgerichtet.
Mitte: Der Text wird mittig ausgerichtet.
Rechts: Der Text wird rechtsbündig ausgerichtet.

Hauptmenü Objekte
Freie Textplatzierung

Verknüpfung zum Haltepunkt
Hier können Sie eine Verknüpfung des freien Objektes zum aktiven Haltepunkt setzen, anzeigen oder löschen.

Einstellung Position (dynamisch)
Bei dynamischen Objekten wird die Position anhand von Längengrad, Breitengrad und Höhe angegeben. Dadurch können Sie das Objekt an jedem Ort auf der Karte platzieren.

Längengrad:
Der Längengrad bestimmt die Position von Westen nach Osten, wobei 180° 00‘ 00“ W den westlichsten Punkt und 180° 00‘ 00“ E den östlichsten Punkt auf der Karte darstellt.

Breitengrad:
Der Breitengrad bestimmt die Position von Norden nach Süden, wobei 90° 00‘ 00“ N den nördlichsten Punkt und 90° 00‘ 00“ S den südlichsten Punkt auf der Karte darstellt.

Höhe:
Hiermit geben Sie die relative Höhe des Objektes auf der Karte an. So können Sie z. B. einen Heißluftballon in einer gewissen Höhe positionieren.

Einstellung Position (statisch)
Bei statischen Objekten wird die Position relativ zur Breite und Höhe des Videos angegeben.

Horizontal:
Hiermit geben Sie die horizontale (X-Achse) Position des Objektes über der Karte an.

Vertikal:
Hiermit geben Sie die vertikale (Y-Achse) Position des Objektes über der Karte an.

Hauptmenü Objekte
Freie Textplatzierung

Einstellung Ansicht

Kamerarichtung:
Wählen Sie An, wenn Sie Objekte immer in Richtung Kamera gedreht haben möchten. Dies ist sehr nützlich, um z. B. ein Bild immer im optimalen Winkel zur Kamera zu drehen.

Winkel X, Winkel Y und Winkel Z:
Mit diesen Reglern können Sie das Objekt in X/Y/Z-Richtung ausrichten.

Einstellung Blendzeit

Einblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Einblendeffekt, um eine Auswahl von Blenden aufzulisten und auszuwählen.

Wählen Sie z. B. die Weiche Blende aus.

Einblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Einblendung des Objektes fest.

Ausblendeffekt:
Klicken Sie auf den Button Ausblendeffekt, eine Auswahl von Blenden anzuzeigen und auszuwählen. Wählen Sie z. B. auch hier die Weiche Blende aus.

Ausblendzeit:
Hier legen Sie die Dauer der Ausblendung des Objektes fest.

Haltezeit:
Hier stellen Sie eine Haltezeit des Objektes an einem Halte-/Stützpunkt ein. Wie lange das Objekt sichtbar sein soll, legen Sie einerseits mit der Haltezeit am Haltepunkt fest. Andererseits können Sie hier zusätzliche Haltezeit bestimmen.

Kapitel 6

Hauptmenü

Global

Hauptmenü Global
Routenlinie

Das Register Global, Einstellungen Kopfobjekt und globale Objekte, das Menü **Einstellungen zur Routenlinie**.

Im Register Global treffen Sie Einstellungen, die Sie für alle Punkte Ihrer Reiseroute einmalig vornehmen können. Die Einstellungen werden dann global übernommen.

Anders verhält es sich im Register Route, dort beziehen Sie die Einstellungen immer auf den jeweilig aktivierten Punkt Ihrer Reiseroute.

Einstellungen zum Verlauf der Linie

Verlauf:
Hier schalten Sie die Funktion Linie anzeigen An bzw. Aus. Diese Linie zeigt den Verlauf der Reiseroute an. Wählen Sie bspw. ein Flugzeug als Kopfobjekt, hinterlässt es auf seiner Strecke von Punkt A nach B eine Linie.

Farbe:
Mithilfe des Buttons Farbe legen Sie sich für eine Farbe der Verlaufslinie fest. Standard ist eine gelbe Linie.

Stil:
Klicken Sie auf den Button Stil. Hier stehen Ihnen verschiedene Formen für die Gestaltung der Verlaufslinie zur Auswahl.

Länge:
Wenn Sie mit einer gestrichelten Linie arbeiten, dann können Sie hier die jeweilige Länge der Striche angeben. Je nachdem, aus welcher Entfernung Sie die Erde betrachten, kann es erforderlich sein, die Länge der Striche zu verändern, damit diese auch aus weiter Entfernung deutlich erkannt werden können.

Breite:
Legen Sie mithilfe des Reglers die Breite der Linie fest.

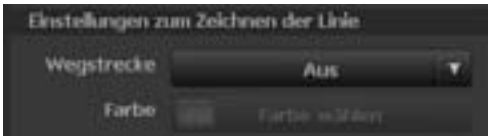
Hauptmenü Global
Routenlinie

Statische Breite:
Hiermit können Sie angeben, ob die Linienbreite analog zum Kamerazoom zu- oder abnehmen soll. Alternativ stellen Sie ein, dass die Linie nicht vom Zoom betroffen ist und gleich bleibt.

Ausblenden:
Hier können Sie 3 Zustände auswählen, Aus, An (still) und An (fortlaufend) .
Bei Auswahl der Einstellung Aus bleibt die Verlaufslinie über den gesamten Reiseverlauf eingeblendet.

Im Gegensatz dazu wird die Verlaufslinie bei den anderen Einstellungen nur unmittelbar nach dem Kopfobjekt angezeigt. Den Unterschied sehen Sie an einem Haltpunkt mit Haltezeit: Bei still bleibt die Linie, wie sie ist, bei fortlaufend wird die Linie weiterhin ausgeblendet.

Ausblendlänge:
Diese Funktion ist aktiv, wenn die Ausblendung An (still) oder An (fortlaufend) zuvor gewählt wurde. Mit dieser Einstellung legen Sie fest, wie lang die Verlaufslinie bestehen bleibt, bevor sie ausgeblendet wird.



Einstellungen zum Zeichnen der Linie
Wegstrecke:
Wenn Sie diese Option auf An schalten, wird die komplette Route als Linie gezeigt. Sofern auch die Verlaufslinie angeschaltet ist, wird die Wegstrecke während des Routenverlaufs darübergezeichnet.

Farbe:
Mithilfe des Buttons Farbe wählen legen Sie sich für eine Farbe der Wegstrecke fest.

Hauptmenü Global
Größeneinstellung für Objekte

Das Register Global, Einstellungen Kopfobjekt und globale Objekte, das Menü **Größeneinstellung für Objekte**.

Neben der Möglichkeit, die Größe für jedes Objekt (Kopfobjekt, Haltepunkt, freies Objekt) einzeln zu beeinflussen, können Sie hier die Größe für jeweils alle 3D Objekte, Bild Objekte und Text Objekte einstellen. Das kann sehr nützlich sein, wenn Sie eine Route dicht am Boden oder aus großer Höhe illustrieren möchten.

3D Objekte:
Hiermit beeinflussen Sie sämtliche 3D Objekte, die auf der Karte vorhanden sind.

Bild Objekte:
Hiermit können Sie die globale Größe aller Bild Objekte einstellen.

Text Objekte:
Hiermit verändern Sie die globale Größe der Text Objekte.

Hauptmenü Global
Text Attribute

Das Register Global, Einstellungen zu den Halte- und Stützpunkten, das Menü **Text Attribute.**

In diesem Menü treffen Sie Einstellungen bezogen auf den eingefügten Text in der ausgewählten Karte im Arbeits-Monitor.

Einstellungen der Schriftarten
Schriftart:
Klicken Sie auf den Button Schrift 1, wird Ihnen die Schrift 1-5 angezeigt.

Hinweis:
Beachten Sie hier unbedingt die Verbindung in das Register Route / Textangaben für den Haltepunkt. Wählen Sie in diesem Menü unter Schriftart die Schrift 1 aus, so müssen Sie im Register Global / Text Attribute / Schriftart ebenfalls die Schrift 1 auswählen. Erst wenn diese Schriftgrößen übereinstimmen, werden Sie eine Veränderung des eingefügten Textes im Arbeits-Monitor feststellen.

Laden:
Mit dieser Funktion können Sie zuvor gespeicherte Schrifteinstellungen erneut laden. Dadurch können Sie einmal gespeicherte Einstellungen für andere Projekte verwenden und müssen diese nicht jedes Mal erneut heraussuchen.

Speichern:
Mit dieser Funktion können Sie Schrifteinstellungen speichern, die Sie häufiger verwenden möchten.

Hauptmenü Global
Text Attribute

Einstellungen zum Zeichnen des Textes

Schrift:
Klicken Sie auf den Button Schriftart wählen, erscheint ein Dialog zum Ändern der Schriftart. Hier können Sie eine geeignete Schrift auswählen.

Schriftgröße:
Stellen Sie hier die gewünschte Schriftgröße ein. Die Änderungen werden auf der Weltkugel sofort sichtbar.

Schriftfarbe:
Durch Klick auf den Button Farbe wählen definieren Sie die Farbe des Textes auf Ihrem Globus.

Einstellungen zum Rahmen

Rahmen:
Hier legen Sie fest, ob um den bereits verfügbaren Text einen Rahmen platziert werden soll.

Rahmenfarbe:
Durch Klick auf den Button Farbe wählen definieren Sie im folgenden Dialog Farbauswahl die Farbe des Textrahmens.

Hauptmenü Global
Licht, Schatten und Partikel

Das Register Global, Einstellungen zu den Halte- und Stützpunkten, das Menü **Licht, Schatten und Partikel der Objekte**.

In diesem Menü treffen Sie globale Einstellungen zu den Themen Licht, Schatten und Partikeln bezogen auf alle verwendeten Objekte in Ihrer Reiseroute

Einstellungen zum Licht

Licht:
Vasco da Gama bietet Ihnen hier verschiedene Einstellungen an.

Aus: Wählen Sie diese Option, wenn Sie keine Beleuchtung der Objekte wünschen.

Statisch (lokale Zeit): Die Sonnenposition wird immer auf den jeweiligen Ort auf der Erde angepasst. Diese Einstellung ist besonders geeignet, wenn Sie eine Route um den Erdball erstellen möchten und dabei immer eine bestimmte Tageszeit darstellen möchten, die an allen Punkten gültig ist.

Statisch (GMT Zeit): Die Sonnenposition wird immer in Bezug auf die Greenwich Position (GMT = Greenwich Mean Time) berechnet. So können Sie in Europa die Mittagssonne einstellen, wobei in Australien gleichzeitig Nacht ist.

Dynamisch (lokale Zeit): Wie bei „Statisch (lokale Zeit)“ wird die Sonnenposition auf dem jeweiligen Ort angepasst. Die Sonnenposition (Uhrzeit und Datum) wird beim jeweiligen Haltepunkt angeben und kann somit dynamisch mit der Route verändert werden.

Dynamisch (GMT Zeit): Hiermit wird ebenfalls die Sonnenposition dynamisch über die Haltepunkte angegeben und wird in Bezug auf die Greenwich Position berechnet.

Hauptmenü Global
Licht, Schatten und Partikel

Uhrzeit:
Stellen Sie hier die gewünschte Uhrzeit ein. Die Sonnenposition wird sich dadurch entsprechend ändern. Die Änderungen werden sofort angezeigt.

Monat:
Hiermit können Sie die Jahreszeit beeinflussen. Somit werden die Tage im Winter kürzer und im Sommer länger. Die Sonnenposition passt sich entsprechend an.

Lichtfarbe:
Durch Klick auf den Button Farbe wählen definieren Sie die Farbe des Lichtes, welches auf die bereits integrierten Objekte auf Ihren Globus strahlt.

Umgebungslicht:
Hier können Sie die Farbe des Umgebungslichts wählen. Das Umgebungslicht wird auf die der Sonne abgewendeten Seite gestrahlt.

Schatten für dynamische Objekte

Schatten:
Die Verwendung der Option Schatten kann an- und ausgeschaltet werden. Bei eingeschalteter Option Schatten wird jedem dynamischen Objekt ein Schatten zugefügt.

Intensität:
Mit der Intensität können Sie angeben, wie stark der Schatten dargestellt werden soll.

Hauptmenü Global
Licht, Schatten und Partikel

Schatten für statische Objekte

Schatten:
Die Verwendung der Option Schatten kann an- und ausgeschaltet werden. Bei eingeschalteter Option Schatten wird jedem statischen Objekt ein Schatten zugefügt.

Abstand:
Stellen Sie hier den Abstand des Schattens zum jeweiligen statischen Objekt ein.

Winkel:
Hiermit können Sie die Richtung des Schattens bestimmen.

Intensität:
Mit der Intensität können Sie angeben, wie stark der Schatten dargestellt werden soll.

Verwendung von Partikeln einstellen

Partikel:
Hierbei handelt es sich um den Hauptschalter für die Partikel: Mit Aus werden bei allen Objekten die Partikel ausgeschaltet. Mit An werden nur Partikel bei den Objekten angeschaltet, die Partikel auch bei den lokalen Einstellungen eingeschaltet haben.

Hauptmenü Global
Kameraeinstellungen

Das Register Global, Globale Einstellungen der Route, das Menü **Kamera Einstellungen**

Vasco da Gama 6 verfolgt den Ablauf einer Reiseroute mit einer virtuellen Kamera. Wie sie gesteuert wird, stellen Sie hier ein.

Kameraführung:
Vasco da Gama 6 bietet Ihnen drei Wahlmöglichkeiten für die Kameraführung an: automatisch, manuell und statisch. In Ihren ersten Vasco da Gama-Projekten empfiehlt sich die Auswahl der automatischen Kameraführung. In diesem Modus stellt Vasco da Gama die Kamera so ein, dass diese der Route folgt. Dabei können Sie den Kamerazoom und die Blickrichtung für jeden Punkt Ihrer Route einstellen.

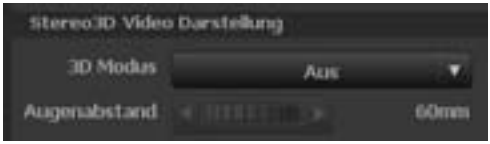
Mit „manuell“ können Sie an jedem Wegpunkt angeben, ob eine Kameraposition gesetzt werden soll. Des weiteren können Sie nun die Kameraposition frei wählen und nach Ihren Wünschen platzieren.

In der dritten Variante gibt es nur eine Kameraposition, die für die gesamte Wegstrecke gültig ist. Hierdurch sind auch starre Kamerapositionen problemlos möglich.

Kamerapunkte:
Über diese Option können Sie auswählen, ob nur Haltepunkte oder alle Punkte als Stützstellen für die Kameraführung verwendet werden sollen.

Wenn nur Haltepunkte (das beinhaltet auch die Start- und Endpunkte) als Stützstellen verwendet werden, ist an Routenstützpunkten kein Editieren der Kamera möglich. Die entsprechenden Bedienelemente sind dann abgedunkelt.

Hauptmenü Global
Kameraeinstellungen



Vasco da Gama 6 bietet Ihnen jetzt die Möglichkeit, das Bild und natürlich auch das spätere Video als stereoskopisches 3D auszugeben und somit einen räumlichen Effekt zu simulieren. Gerade wenn Sie mit vielen 3D Modelle (Autos, Bäume, Häuser usw) arbeiten, dann kommt diese Effekt besonders zur Geltung.

3D Modus:
Um bereits im Editor oder in der Vorschau ein stereoskopischen 3D Bild zu sehen, wählen Sie hier den Modus „Anaglyph (Rot / Cyan). Sie benötigen hierzu eine entsprechende „Rot / Grün“ oder „Rot / Cyan“ Brille, um den stereoskopischen Effekt zu sehen. Der Modus „Nur linkes Auge“ beziehungsweise „Nur rechtes Auge“ sind nur zur Kontrolle , um das jeweiligen Bild für das rechte oder linke Auge zu betrachten. Hierbei wird kein stereoskopischer Effekt erzielt. Mit „Aus“ können Sie wieder den normalen Modus herstellen.

Augenabstand:
Hiermit können Sie den Wert des Augenabstand verändern, wobei hier der Abstand zwischen dem linken und rechten Auge gemeint ist. Der Standardwert beträgt 60mm.

Kapitel 7

Hauptmenü

Tools

Hauptmenü Tools
Werkzeuge

Routenverlauf umkehren

Mit diesem Werkzeuge können Sie sehr einfach Ihren Routenverlauf umkehren. Dies kann zum Beispiel sehr nützliche sein, wenn Sie bereits eine Route angelegt haben und erst jetzt bemerken, dass Sie den Start- und Endpunkt vertauscht haben. In diesem Fall können Sie ganz einfach die Route umkehren und schon verläuft die Route in die gewünschte Richtung. Ein andere Anwendungsbereich wäre, wenn Sie eine Route nicht nur in einer Richtung abfahren möchten, dann können Sie einfach die Route kopieren und dann mit diesem Werkzeug umkehren. So können sie die Route zuerst in die eine Richtung abfahren und danach wieder in die andere Richtung zurück.

Routen kopieren/verschieben

Das Kopieren oder Verschieben einer Route kann in verschiedenen Fällen sehr nützlich sein. Die eine Möglichkeit wäre, wie bei „Routenverlauf umkehren“ bereits geschrieben, wenn Sie eine Route in beide Richtungen abfahren möchten und dabei die Route nicht zweimal eintragen möchten.
Eine weitere Möglichkeit wäre, um die Kameraeinstellungen unabhängig von der Route zu verwenden. So können Sie eine bereits angelegte Route einfach auf die „Route 2“ legen und so die „Route 1“ für die Kameraeinstellungen unabhängig anlegen. In der Praxis werden Sie sicher weitere Anwendungsmöglichkeiten finden.

Modus:
Hier wählen Sie, ob die Funktion die Route „Kopieren„ oder „Verschieben„ soll.
Quelle:
Geben Sie hier an, welche Route Sie kopieren oder verschieben möchten.
Ziel:
Geben Sie hier an, in welcher Route die Daten kopiert/verschoben werden sollen.
Kopieren/Verschieben starten:
Hiermit wird die gewählte Funktion ausgeführt.

MotionStudios

Kapitel 8

Weitere

Dialog-Fenster

Weitere Dialog-Fenster
Haupteinstellungen

Haupteinstellungen zum Programm:
Wechseln Sie hierfür in die Projektleiste des Programms. Starten Sie über den Button Zu den Haupteinstellungen des Programmes den Einstellungs-Dialog.

Als Erstes finden Sie den Button Dual Monitor Mode. Hier können Sie in den Dual-Monitor-Betrieb umschalten. Dadurch wird ein Extra-Vorschaufenster auf der rechten oder linken Seite (im 2. Monitor) geöffnet.

Dieser Modus ist aber nicht nur für den Dual-Monitor-Betrieb geeignet, sondern auch für eine Auflösung >= 2048x768 auf einem PC-Monitor interessant.

Aktivieren Sie im Video sicheren Bereich den Button Bereich anzeigen, wird im Kameramodus und in der Vorschau der Video sichere Bereich angezeigt.

Der unsichtbare Bereich wird abgedunkelt. Steht der Button auf „aus“ wird der Video sichere Bereich nicht angezeigt. Hier ist zu beachten, dass der Video sichere Bereich nicht beim Speichern des Videos verwendet wird. Sie können also ständig mit dem Video sicheren Bereich arbeiten, ohne später das Video dadurch zu beeinflussen. Mit dem Regler Größenbereich können Sie den im Video sicheren Bereich von 5 % – 25 % einstellen. Je größer der gewählte Wert ist desto größer ist der dunkle Rand um das Video, was als Video unsicherer Bereich gilt.

Mit GPS Format können Sie das Ausgabeformat zur Darstellung der GPS Koordinaten Ihren wünschen entsprechend ändern. Sie können zwischen „Grad, Minute, Sekunden“, „Grad, Dezimalminuten“ und „Dezimalgrad“ wählen. An Stellen, wo Sie GPS Koordinaten eingeben können, werden immer, unabhängig von dieser Einstellung, alle drei Varianten automatisch erkannt und umgerechnet.

Weitere Dialog-Fenster
Haupteinstellungen

GPU Modus:
Mit Vasco da Gama 6 bieten wir Ihnen nun eine optimierte GPU-Beschleunigung an, womit die Darstellung deutlich beschleunigt wird und die GPU-Auslastung gleichzeitig sinkt. Diese Optimierungen sind aber leider nicht mit allen Grafikkartentypen kompatible, so dass es hier zu Fehlern in der Darstellung kommen kann. Sollte dieses das Fall sein, dann stellen Sie diesen Wert auf „Kompatible“ und starten Sie das Programm neu.

Sprache auswählen:
Vasco da Gama wird in den Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch ausgeliefert. Die gewählte Sprache wird von Vasco da Gama automatisch auf dem Windows-System ausgelesen.
Soll die automatisch gewählte Sprache geändert werden, können Sie diese hier manuell einstellen.

Mini-Hilfe verwenden:
Für Symbol-Buttons werden zusätzlich Hilfe-Texte in der unteren Leiste angezeigt, die zum besseren Verständnis beitragen. Möchten Sie diese Ergänzung nicht verwenden, stellen Sie die Mini-Hilfe auf Aus.

Ok:
Mit Ok bestätigen Sie die gewählten Einstellungen und verlassen das Dialog-Fenster.

Abbrechen:
Hiermit werden alle gewählten Einstellungen verworfen; das Dialog-Fenster wird geschlossen.

Weitere Dialog-Fenster
Projekteinstellungen

Projekteinstellungen:
Starten Sie über den Button Zu den Projekteinstellungen den Dialog Projekt Einstellungen.

Hier nehmen Sie die projektbezogenen Einstellungen vor, wie z. B. die Auswahl der Videoschablone (PAL, NTSC, HDV und HDTV-Format) sowie die Videoeinstellungen (das Videoformat 720x576, Bilder/sec u. a.). Weiterhin nehmen Sie Einstellungen zum Bildtyp (unteres Halbbild zuerst) und zum Seitenverhältnis (4:3 oder 16:9) vor.

Hinweis: (nur HD Professional)
Um die Videoschablonen für HDV/ HDTV nutzen zu können, müssen Sie zuerst in den Haupteinstellungen das Videoausgabeformat auf „AVI (Direct-Show)“ wählen!

Beim Bildtyp ist zu beachten, dass dieses je nach verwendetem Video Ausgabeformat entsprechend eingestellt werden muss. Wenn Sie mit Interlace-Videos arbeiten möchten, stellen Sie den Bildtyp für die Format DV-RAW, AVI DV Type 1 und AVI DV Type 2 auf „unteres Halbbild zuerst“; für Video für Windows und AVI (DirectShow) auf „oberes Halbbild zuerst“ um.

Da das Video bei modernen PC-Monitoren, Projektoren, LCD- und Plasma-Fernsehgeräten fast nur noch als Vollbild (Progressive) angezeigt wird, empfiehlt es sich, den Bildtyp auf Vollbild (Progressive Scan) zu stellen. Probieren Sie einfach alle 3 Varianten aus und verwenden die für Sie ansprechende Variante.
Pixelverhältnis:
Im Grunde sollten Sie immer mit den Videoschablonen arbeiten, da hier alle notwendigen Einstellungen (bis auf den Bildtyp, siehe weiter oben) korrekt voreingestellt sind. Sofern Sie einmal andere Einstellungen benötigen, ist hier zu beachten, dass das Pixelverhältnis nicht mit dem Seitenverhältnis identisch ist! Z. B. ist das Pixelverhältnis bei HDTV 1920x1080 quadratisch (1:1), aber das Seitenverhältnis 16:9.

Weitere Dialog-Fenster
Projekteinstellungen

Mit der Auswahl der Linienberechnung geben Sie an, mit welcher Methode Vasco da Gama die Linie auf dem Globus berechnen soll. Hier unterscheiden wir zwischen Loxodrome und Orthodrome. Mit der orthodromen Berechnung wird der kürzeste Weg zwischen zwei Punkten auf einer Erdkugel berechnet.
Die loxodrome Berechnung ähnelt auf großen Distanzen einer spiralförmigen Routenlinie.

Die Option Automatische Trennung bei Haltepunkten sollte angeschaltet werden, damit für jeden Verlauf zwischen 2 Haltepunkten ein Videoclip generiert werden kann. Dies hat den Vorteil, dass Sie später in der Weiterverarbeitung des Videos keine Schnitte mehr durchführen müssen. Das gesamte Video wird so im Rahmen mehrerer Videoclips erstellt, wobei jeder Clip ein Reiseabschnitt (von Haltepunkt zu Haltepunkt) wäre. Die automatische Trennung erfolgt jedoch nur, wenn eine Haltezeit vorgegeben wurde.

Im Bereich Zeitberechnung der gesamten Route finden Sie jetzt 3 Auswahlmöglichkeiten:

1. Gesamtroute entspricht der Zeitberechnung einer gesamten Route. Hiermit können Sie sehr einfach die Länge und somit auch die Geschwindigkeit der gesamten Route einstellen.

2. Mit Relative Zeitpunkte und 3. Absolute Zeitpunkte können zusätzlich an Haltepunkten entsprechende Zeiten gesetzt werden (nutzen Sie hierzu den Regler Ankunftszeit im Register Route->Einstellungen am Stütz-/Haltepunkt).

Bei Relative Zeitpunkte wird von Haltepunkt zu Haltepunkt eine Zeit eingestellt. Bei Absolute Zeitpunkte wird der genaue Zeitpunkt seit dem Start der Route angegeben. Hierbei werden auch automatisch alle Haltezeiten und Überblendungen der Objekte mit aufaddiert. Die Mindestlaufzeit von Haltepunkt zu Haltepunkt beträgt 1 Sek. Werden bei Absolute Zeitpunkte vorherige Abschnitte verkürzt oder verlängert, verändern alle dahinter liegenden Haltepunkte automatisch Ihre Zeitpunkte, z. B.:

Weitere Dialog-Fenster
Projekteinstellungen

	Absolute Zeitpunkte	Relative Zeitpunkte
Startpunkt:	0 Sekunden	0 Sekunden
Haltepunkt 1:	5 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 2:	10 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 3:	15 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 4:	20 Sekunden	5 Sekunden

Ändert man den Haltepunkt 2 jetzt auf 12 Sek., ändert sich die Tabelle wie folgt:

	Absolute Zeitpunkte	Relative Zeitpunkte
Startpunkt:	0 Sekunden	0 Sekunden
Haltepunkt 1:	5 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 2:	12 Sekunden	7 Sekunden
Haltepunkt 3:	17 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 4:	22 Sekunden	5 Sekunden

Die Zeitpunkte entsprechen immer der Ankunftszeit, d. h.: Objektausblend- und Haltezeit am jeweiligen Haltepunkt werden hier nicht berücksichtigt.

Ein weiteres Beispiel mit 2 Sek. Haltezeit am Haltepunkt 2:

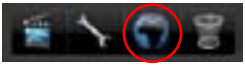
	Haltezeit	Absolute Zeitpunkte	Relative Zeitpunkte
Startpunkt:		0 Sekunden	0 Sekunden
Haltepunkt 1:		5 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 2:	2 Sekunden	10 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 3:		17 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 4:		22 Sekunden	5 Sekunden

Ändert man den Haltepunkt 2 jetzt auf 12 Sek, ändert sich die Tabelle wie folgt:

	Haltezeit	Absolute Zeitpunkte	Relative Zeitpunkte
Startpunkt:		0 Sekunden	0 Sekunden
Haltepunkt 1:		5 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 2:	2 Sekunden	12 Sekunden	7 Sekunden
Haltepunkt 3:		19 Sekunden	5 Sekunden
Haltepunkt 4:		24 Sekunden	5 Sekunden

Weitere Dialog-Fenster
Kartenauswahl

Kartenauswahl:



Hier können Sie die gewünschte Basiskarte wählen, diese mit Ländergrenzen versehen und eigene Karten hinzufügen und verwalten.

Basiskarte auswählen:
Im Grundpaket von Vasco da Gama 6 finden Sie zwei Basiskarten (ClassicEarth und ClassicSat) von der Erde, die den klassischen Karten von Vasco da Gama 4 nachempfunden sind. Dabei wird jedoch auf die Verwendung einzelner Kartenteile verzichtet, indem ein Abbild der ganzen Welt vorliegt.

Zusatzinformationen anzeigen

Grenzen:
Hier entscheiden Sie, ob Sie Ländergrenzen darstellen möchten oder nicht. Setzen Sie ein Häkchen, wenn diese angezeigt werden sollen.

Farbe wählen:
Die Farbe der Ländergrenzen können Sie ebenfalls wählen. Die Änderung wird in der kleinen Vorschau sofort sichtbar.

Städtenamen:
Setzen Sie hier ein Häkchen, wenn Sie eine vorgefertigte Schablone für Städtename auf Ihrer Erdkugel anzeigen möchten. Diese Schablone umfasst bereits ca. 30.000 Städtenamen.

Hinweis: Die Schriftart oder -form kann nicht geändert werden, auch können keine einzelnen Städtenamen entfernt werden.

Farbe wählen:
Hiermit können Sie die Schriftfarbe der Städtenamen einstellen.

Weitere Dialog-Fenster
Kartenauswahl

Eigene Landkarten auswählen

Neue Karte hinzufügen:
Möchten Sie eine eigene Karte hinzufügen, welche später auf der Basiskarte platziert wird, klicken Sie auf den Button Neue Karte hinzufügen. Nun öffnet sich ein weiteres Dialog-Fenster, wo Sie weitere Einstellungen vornehmen können. Siehe hierzu auch „Eigene Landkarte wählen“.

Karte 1 bis Karte 3 wählen:
Hier können Sie nun Ihre eigene Karte wählen. Dabei verwenden Sie – abhängig von der verwendeten Variante von Vasco da Gama 6 – bis zu 3 eigene Karten gleichzeitig, um die Basiskarte zu ergänzen.

Wenn Sie nun eine Ihrer angepassten Karten bei der Auswahl „Karte 1 wählen“ auswählen, dann können Sie weitere Einstellungen für diese Karte vornehmen, indem Sie auf den Knopf rechts von der Kartenauswahl drücken.

Sichtbarkeitseinstellungen
Hier können Sie nun angeben, in welchem Zoombereich der Kamera Ihre Karte angezeigt werden soll.

Sichtbarkeit:
Wählen Sie „Immer sichtbar“, wenn Ihre Karte unabhängig vom Kamerazoom immer angezeigt werden soll.
Mit „Einblenden“ wird die Karte erst beim heranzoomen in die Karte sichtbar. Im Gegensatz dazu, wird die Karte mit „Ausblenden“ beim heranzoomen unsichtbar.

Mit Starthöhe und Endhöhe geben Sie den Wert des Kamerazooms ein, ab wann die Karte ein- bzw. ausgeblendet werden soll. Die Überblendung findet zwischen der Starthöhe und der Endhöhe statt. Bei Kamerazoomwerten über oder unter der Start- und Endhöhe wird Ihre Karte, je nach gewählte Sichtbarkeit, komplett sichtbar und unsichtbar dargestellt.

Mit Ok bestätigen Sie Ihre Eingaben.

Weitere Dialog-Fenster
Kartenauswahl

Kartendaten wieder von der Festplatte löschen:
Hier können Sie eigene Karten, die Sie nicht mehr benötigen, löschen. Dadurch wird die Karte aus Vasco da Gama ausgetragen und der Speicher (Cache) auf der Festplatte wieder freigeben. Die Originalkarte ist hiervon nicht betroffen und bleibt auch weiterhin erhalten.

Hinweis:
Sollten Sie eine Karte löschen wollen, die Sie derweil noch in einem Projekt verwenden, werden diese Projektdaten gelöscht! In diesem Fall sollten Sie die fehlende Karte wieder neu erstellen.

Karte löschen:
Wählen Sie hier die Karte aus, die Sie aus Vasco da Gama austragen und von der Festplatte entfernen möchten.

Kartendaten austragen und Cache löschen:
Nachdem Sie die Karte gewählt haben, die Sie entfernen möchten, klicken Sie auf den Button Kartendaten austragen und Cache löschen.

Nun folgt noch eine Warnung, wobei Sie aufgefordert werden, die Löschung der Kartendaten nochmals zu bestätigen. Drücken Sie hier auf Ja, um die Karten unwiderruflich zu löschen.

Weitere Dialog-Fenster
Eigene Landkarte wählen

Eigene Landkarte wählen:

Vor Ihnen befinden sich 3 Eingabefelder, mit denen Sie Ihre eigene Karte in Vasco da Gama einbinden können.

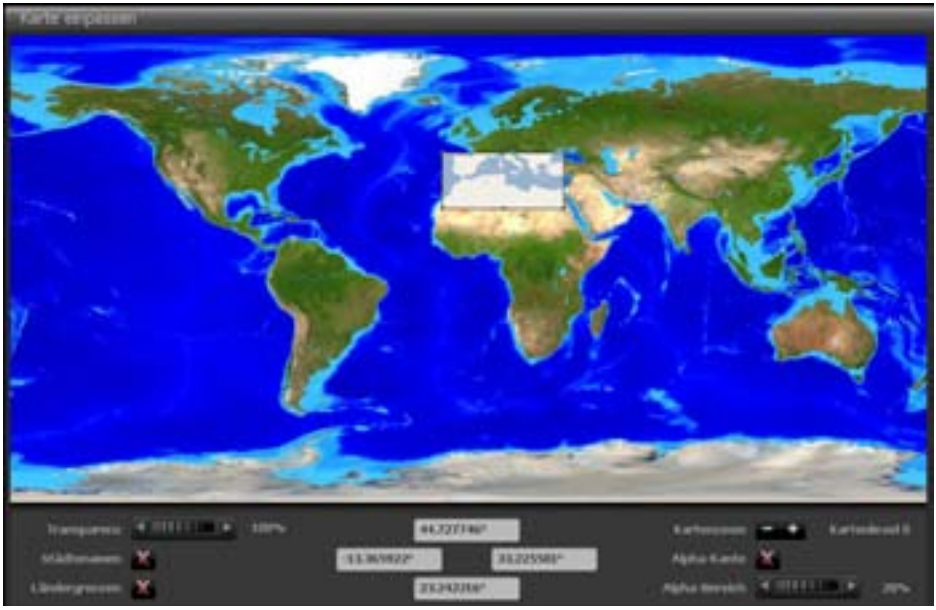
Im ersten Feld können Sie Verzeichnis und Dateinamen eintragen. Rechts von diesem Feld finden Sie den Button zum Dateiauswahlfenster. Mit einem Klick öffnen Sie das Standard-Windows-Dateiauswahlfenster. Hier können Sie nun Ihre Karte auswählen. Diese sollte in einem gängigen Grafikformat (PNG, JPG, TIF, GeoTiff, BMP usw.) vorliegen.

Hinweis:
Vasco da Gama unterstützt unterschiedliche Grafikformate mit zusätzlichen Koordinaten zur Georeferenzierung des Bildausschnitts, wie z. B. GeoTiff oder XML-Dateien. Hiermit kann Vasco da Gama die Karten automatisch zuordnen und auf der Basiskarte einfügen.

Das Verzeichnis für den Cache wählen
Die Karte wird in ein für Vasco da Gama lesbares Format umgewandelt; die Daten werden in einem sogenannten Cache gespeichert. Wählen Sie hier ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, wo genügend Speicherplatz vorhanden ist. Abhängig von Ihrer Karte kann das Datenvolumen schnell mehrere 100 MByte betragen. Wenn Sie mit vielen eigenen Karten arbeiten, wählen Sie zum Speichern am besten gleich eine Festplatte mit mehreren GByte Platz aus. Sie können den Cache aber auch für jede Karte separat angeben, um die Daten auf mehrere Festplatten zu verteilen.

Kartenname für die Auswahlliste angeben
Als Letztes geben Sie noch den Kartennamen an, der später in der Auswahlliste von Vasco da Gama erscheinen soll. Ohne spezifische Nutzereinstellungen verwendet Vasco da Gama automatisch den Dateinamen als Kartennamen. Sie können diesen aber nach Belieben abändern. Es empfiehlt sich, einen Namen zu wählen, der den Inhalt der Karte beschreibt und somit später leichter zu finden ist.

Weitere Dialog-Fenster
Karte einpassen



Eigene Landkarte einpassen
In diesem Dialog-Fenster können Sie Ihre Karte einpassen, sodass diese später auf der Erdkugel am korrekten Platz angezeigt wird.

Einstellungen mit der linken Maustaste:
Sie können den Bereich Ihrer Karte anpassen, in dem Sie mit der linken Maustaste auf die Eckpunkte oder Randpunkte klicken und diese mit gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung ziehen. Wenn Sie auf die Eckpunkte klicken und gleichzeitig noch die „STRG“-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, werden die Proportionen der Karte beibehalten. Um den ganzen Bereich zu bewegen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste innerhalb des Bereichs und ziehen Sie die Karte an den gewünschten Platz.

Einstellungen mit der rechten Maustaste:
Mit der rechten Maustaste können Sie die Referenzkarte (die Hintergrundskarte) verschieben und so, bei höheren Kartenzooms, die Referenzkarte zur benötigen Position verschieben.

Weitere Dialog-Fenster
Karte einpassen

Transparenz:
Stellen Sie hiermit die Transparenz Ihrer Karte ein, können Sie die Referenzkarte durch Ihre Karte hindurchsehen und Ihre eigene Karte besser einpassen. Dieser Wert wird nur zum Einpassen der Karte verwendet und hat somit auf das spätere Erscheinungsbild auf der Erdkugel keinen Einfluss.

Städtenamen:
Als Orientierungshilfe beim einpassen der Karte, können Sie zusätzlich die Städtenamen anzeigen lassen, so können Sie anhand der Städtepunkte Ihre Karte entsprechend zurechtrücken. Setzen Sie ein Häkchen, um die Städtenamen anzuzeigen.

Ländergrenzen:
Die Ländergrenzen dienen ebenfalls als Orientierungshilfe und werden beim setzen eines Häkchens angezeigt.

Kartenzoom:
Mit den Knöpfen „-“ und „+“ können Sie den Kartenlevel und somit den Zoomfaktor der Referenzkarte einstellen. So können Sie Ihre Karte immer genauer auf die Referenzkarte einpassen und die Übereinstimmung dadurch erhöhen.

Alpha-Kante:
Sollte Sie Ihrer Karte mit einem Malprogramm nicht bereits einen weichen Übergangsbereich zugedacht haben, dann können Sie das mit dieser Funktion nachträglich vornehmen. Dadurch wird Ihre Karte nicht mehr mit einer harten Kante auf den Globus angezeigt sondern fügt sich so mit einem weichen Übergang in die Basiskarte ein. Setzen Sie das Häkchen, um diese Funktion zu nutzen.

Alpha-Bereich:
Wählen Sie hier den Bereich, also die Dicke der Alpha-Kante, der um Ihre Karte gelegt werden soll. Beachten Sie bitte, dass Ihre Karte genügend Reserven ringsum hat, ansonsten könnten wichtige Informationen im Alpha-Bereich verloren gehen.

Weitere Dialog-Fenster
Karte einpassen

Sie können die Koordinaten Ihrer Karte auch per Hand in die Felder eintragen. Die Felder sind so angelegt, dass sie jeweils die entsprechende Kante Ihrer Karte widerspiegeln.

Beim linken und rechten Eingabefeld geben Sie den Längengrad ein und im oberen und unteren Eingabefeld dann den Breitengrad.

Hinweis:
Beachten Sie hierbei das Eingabeformat, damit Vasco da Gama Ihre Daten korrekt lesen kann. Es stehen Ihnen drei Varianten zur Eingabe der Koordinaten zur Verfügung.

Grad, Minuten, Sekunden

Breitengrad:	30° 26‘ 20“ N (N = Norden) oder S (S = Süden)
oder	N 30° 26‘ 20“ oder S 30° 26‘ 20“
Längengrad:	100° 13‘ 50“ W (W = Westen) oder O (O = Osten, hier wäre auch das englische E = East möglich)
oder	W 100° 13‘ 50“ oder O 100° 13‘ 50“

Grad, Dezimalminuten

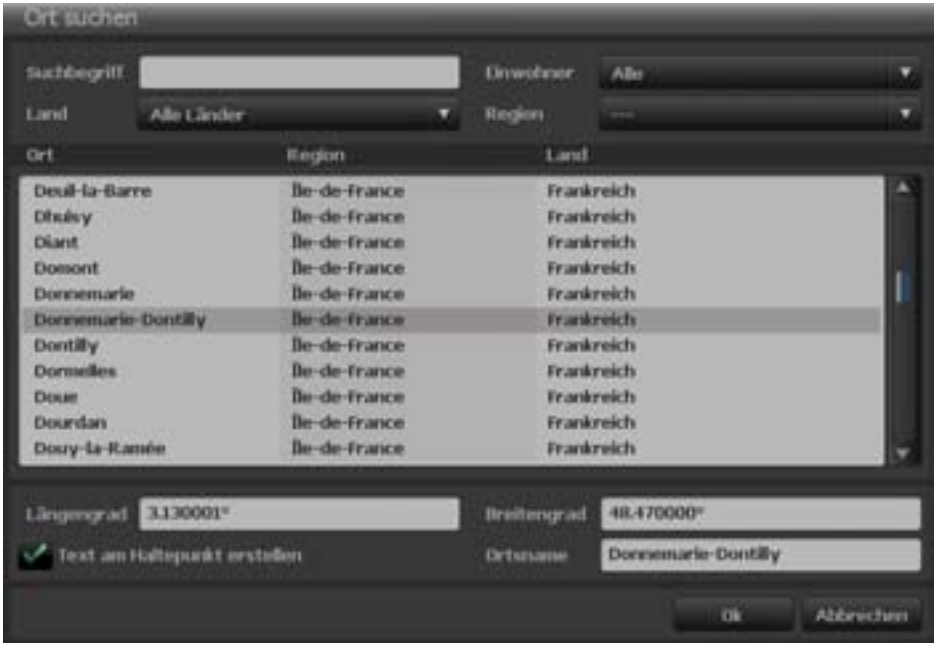
Breitengrad:	N 30° 26.54326 oder S 30° 26.54326
oder	30° 26.54326 oder -30° 26.54326
Längengrad:	W 100° 13.5564 oder O 100° 13.5564
oder	-100° 13.5564 oder 100° 13.5564

Dezimalgrad

Breitengrad:	N 30.7554326° oder S 30.7554326°
oder	30.7554326° oder -30.7554326°
Längengrad:	W 100.853532° oder O 100.853532°
oder	-100.853532° oder 100.853532°

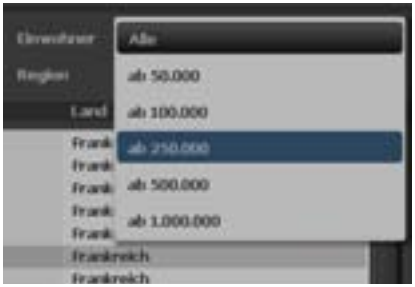
Hinweis:
Die Kürzel „N“, „S“, „W“ und „O“ (oder die englische Variante „E“ für Osten) können am Anfang oder am Ende der Koordinaten angegeben werden.

Weitere Dialog-Fenster
Ort suchen

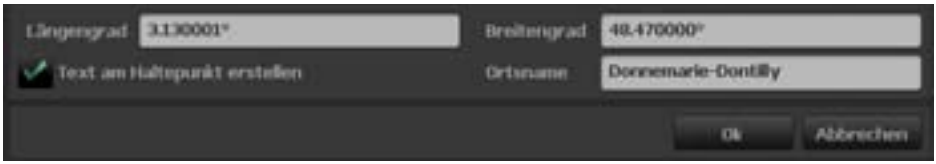


Ort suchen:
Sie können die GPS-Datenbank an diversen Stellen im Programm aufrufen, um nach bestimmten Orten zu suchen. Hierzu geben Sie oben links in das Eingabefeld den gesuchten Ort ein und drücken Sie dann die „Eingabe“-Taste auf Ihrer Tastertur, um die Suche zu starten. Natürlich werden Sie hierbei von verschiedenen Suchfiltern unterstützt, so dass Sie die Suche besser einschränken können und so die gewünschte Stadt schneller finden. Sollte Sie die Schreibweise des Ortes nicht wissen, können Sie z.B. über die Land und Region einschränken und so die Anzahl der gefundenen Orte minimieren. Oder Sie nutzen diese Möglichkeit, um nur die Orte einer bestimmten Region anzuzeigen, indem Sie z.B. für das Land „Deutschland“ wählen und als Region „Bayern“. Nun werden Ihnen nur die Orte in der Region „Bayern“ angezeigt und Sie können selber entscheiden, welchen Ort Sie wünschen.

Weitere Dialog-Fenster
Ort suchen



Einwohner:
Eine weitere Möglichkeit die Anzahl der Orte einzuschränken ist, dass Sie nur Orte zulassen, die über eine Mindestzahl von Einwohnern aufweisen. Dadurch können Sie ganz kleine Ort mit niedriger Einwohnerzahl ausschließen.



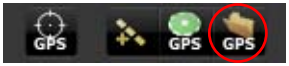
Längengrad, Breitengrad und Ortsname
Hier sehen Sie die genauen Koordinaten des gesuchten Ortes. Sie können hier aber auch selber Koordinaten eingeben und so die Position Ihren Wünschen anpassen. In Kombination mit dem Eingabefeld für den Ortsnamen, können Sie so auch eigene Orte an bestimmten Positionen auf den Globus setzen.

Hinweis: Sobald Sie ein Ort aus der Suchliste anklicken, werden die Eingabefelder "Längengrad, Breitengrad und Ortsname" mit den Daten aus der GPS-Datenbank überschrieben! Falls Sie also nur den Ortsnamen ändern möchten, aber die Koordinaten eines Ortes aus der Suchliste beibehalten möchten, dann wählen Sie zuerst den Ort aus der Suchliste und danach ändern Sie die gewünschten Eingabefelder!

Text am Haltepunkt erstellen
Dieser Button erscheint, wenn Sie die GPS-Datenbank aufgerufen haben, um einen weiteren Wegpunkt zu erstellen. Setzen Sie hier einen Haken, um gleichzeitig den Namen des Ortes als Text am Haltepunkt einzutragen.

Zum Schluss bestätigen Sie Ihre Eingaben mit Ok, um diese zu übernehmen. Wählen Sie Abbrechen, um alle Eingaben zu verwerfen.

Weitere Dialog-Fenster
GPS-Trackingroute importieren



Aus einem GPS-Track eine Route erstellen:

Um eine GPS-Trackingroute zu importieren, drücken Sie auf das angezeigte Symbol oberhalb des Editors. Nun öffnet sich das Dateiauswahlfenster, in dem Sie Ihre GPS-Trackingroute auswählen können. Vasco da Gama unterstützt dabei die gängigsten Formate, die von unterschiedlichen Herstellern verwendet werden, darunter Formate wie GPX, KML, G7T, CRS, OVL, TCX, TK, TRK und TXT.

Hinweis: Da andere Hersteller Ihre Formate ständig weiterentwickeln, kann es vorkommen, dass Vasco da Gama das Format nicht erkennt oder die Daten nicht korrekt lesen kann. Sollte das bei Ihnen der Fall sein, wenden Sie sich einfach an unseren Support und schicken uns eine Beispiel-Datei. Wir werden dann nach Möglichkeit das geänderte Format in Vasco da Gama einpflegen.

Wegpunkte optimieren:
In verschiedenen Fällen kann es vorkommen, dass die Anzahl der Wegpunkte in einer GPS-Trackingroute zu groß ist und für Sie überflüssig sind. Vasco da Gama bietet hier die Möglichkeit, diese Route zu optimieren und damit die Anzahl der Wegpunkte zu verringern.

Als erstes sehen Sie im Dialog-Fenster die Anzahl der gefundenen Wegpunkte in der GPS-Trackingroute.

Optimieren auf:
Wählen Sie hier die Anzahl der gewünschten Wegpunkte aus, auf die die Route optimiert werden soll. In den meisten Fällen sind Werte zwischen 100-250 Wegpunkten völlig ausreichend. Vasco da Gama unterstützt maximal bis zu 2.500 Wegpunkte je Route.

Anzahl der Haltepunkte:
Sie haben die Möglichkeit, zusätzlich anzugeben, an jedem wievielten Wegpunkt ein Haltepunkt gesetzt werden soll. Diese Funktion könnte sehr nützlich sein, um gleichzeitig Kamerapunkte am Haltepunkt zu setzen, sodass diese der Route eher folgt.

Weitere Dialog-Fenster
3D Objektauswahl

Produkt:
Sollten Sie weitere Objektpakete installiert haben, können Sie diese mit dem hier angezeigten Button wählen. Nutzen Sie die Objektauswahl von Vasco da Gama, erscheinen die im Grundpaket standardisiert enthaltenen Objekte.

Typ:
Jedes Produkt wird gegebenenfalls noch in weitere Unterkategorien unterteilt, sodass ein Auffinden von bestimmten Objekten erleichtert wird.

Nun können Sie eines der Objekte wählen, indem Sie einfach mit der linken Maustaste auf das gewünschte Objekt klicken: Dieses ist bei Auswahl rot umrandet.
Rechts befindet sich noch der Ziehbalken (Scrollbalken), womit Sie gegebenenfalls durch die Objekte des jeweiligen Typs (Kategorie) navigieren können.

Aussehen:
Diese Einstellmöglichkeit wird Ihnen angeboten, wenn das gewählte Objekt diverse Optiken zur Verfügung stellt oder die Farbe angepasst werden kann.

Partikeleffekte verwenden:
Diese Option wird Ihnen bei verschiedenen Objekten, die Partikel enthalten, angeboten. Hiermit können Sie entscheiden, ob einzelne Objekte Partikel verwenden sollen oder nicht.

Zum Schluss bestätigen Sie Ihre Eingaben mit Ok, um diese zu übernehmen. Wählen Sie Abbrechen, um alle Eingaben zu verwerfen.

Weitere Dialog-Fenster
Echtzeit Vorschau

In der Echtzeit-Vorschau können Sie Ihre bisherige Arbeit begutachten und als Video ansehen.

In der HD Professional-Version von Vasco da Gama haben Sie neben der Echtzeitvorschau auch noch weitere Möglichkeiten, um die Anzeige gezielt zu steuern.

1. Hier wird die aktuelle Zeit angezeigt.

2. Einerseits wird hier die Zeit visuell dargestellt; andererseits können Sie mit der linken Maustaste in diesen Bereich klicken abfahren, um bequem vor und zurück spulen zu können.

3. Hier finden Sie einige folgende Standard-Buttons: (a) zum Anfang oder Ende der Route springen, (b) schneller Vor- und Rücklauf, (c) Einzelbild Vor- und Rücklauf, (d) Play-Button zum Abspielen des Videos.

4. Mit diesen Buttons können Sie die MarkIn- und MarkOut-Position setzen und ebendiesen festgelegten Bereich abspielen.

Weitere Dialog-Fenster
Einstellungen für die Videoausgabe

Bevor Sie ein Video erzeugen, wie Ihnen das folgende Fenster angezeigt, wo Sie weitere Einstellungen vornehmen können. Neben dem gewünschten Videoausgabeformat, können Sie auch die Einstellungen für ein eventuelles DeInterlacing des Videos wählen. Eine weitere Funktion bietet Ihnen die Möglichkeit, Videos im sogenannten „Stereo 3D“ Format zu erstellen. Dieses stereoskopische simuliert räumliche Tiefe, welches Sie dann mit einer speziellen 3D Brille betrachten können.

Video-Ausgabeformat:
Vasco da Gama bieten Ihnen jetzt 8 verschiedene Ausgabeformate, so dass Sie die erzeugten Video in allen gängigen Videoschnittsystemen verwenden. Hier eine Liste der zur Verfügung gestellten Video-Ausgabeformate:

DV-RAW: DV-Format (nur für PAL/NTSC), wird z.B. bei iMove, Final Cut und Quicktime verwendet)

AVI DV-Typ 1: DV-Format (nur für PAL/NTSC) in einer AVI-Datei, die Audio-Spur wird in einer extra Datei gespeichert. Da Vasco da Gama kein Audio unterstützt, wird auch keine extra Datei erstellt.

AVI DV-Typ 2: DV-Format (nur für PAL/NTSC) in einer AVI-Datei, die Audio-Spur wird im DV-Stream eingebettet. Da Vasco da Gama kein Audio unterstützt, wird auch keine extra Datei erstellt.

AVI(Video für Windows): Veraltetest Videoformat, welches eine AVI-Datei erzeugt. Hier können nur Video-Dateien kleiner 2GByte erzeugt werden. Dieses Format sollte nur noch in Ausnahmefällen verwendet werden, wenn andere Format nicht funktionieren. Das Format AVI (DirectShow) sollte hier bevorzugt werden!

Weitere Dialog-Fenster
Einstellungen für die Videoausgabe

Quicktime: Mit diesem Format können Sie verschiedene Codecs aus dem Quicktime-Format wählen und so Video erzeugen, die Hohe Qualität bieten, aber dabei deutlich weniger Festplattenspeicher benötigen. Dieses Format ist besonders für Anwender geeignet, die Ihre Videos auf einen Apple-Rechner (z.B. FinalCut Pro) weiter bearbeiten möchten.

Hinweis: Um dieses Videoausgabeformat verwenden zu können, müssen Sie auf Ihrem Windows-System die Quicktime Komponenten installieren. Diese werden von Apple kostenlos im Internet zur Verfügung gestellt:

http://www.apple.com/de/quicktime/download/

Windows Media Video: Dieses von Microsoft erstellte Format bietet ebenfalls hohe Qualität bei geringen Festplatten bedarf.

Einzelbilder: In seltenen Fällen ist es notwendig das Video als Sequenz von Einzelbildern zu erzeugen, um diese auf einem anderen System zu importieren, welches mit modernen Formaten nicht zurecht kommt.

Weitere Optionen:
Hier werden Ihnen weitere Optionen zu dem jeweilig gewählten Video-Ausgabeformaten angezeigt, wo Sie z.B. den Codec und die gewünschte Qualität einstellen können.

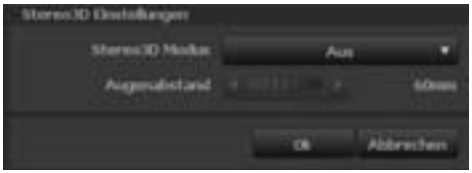
DeInterlace:
Hier können Sie vor dem Speichern eines Videos entscheiden, ob ein DeInterlace-Filter auf das Video angewendet werden soll. Ein DeInterlace-Filter bewirkt, dass solche Bereiche im Video – die stark zum Flimmern neigen – entsprechend bearbeitet werden, wodurch das Flimmern minimiert werden kann. Dabei wird ein spezieller adaptiver DeInterlace-Filter verwendet, der nur Bereiche bearbeitet, die einen bestimmten Schwellwert überschreiten.

Das hat zum Vorteil, dass die Bildschärfe zum größten Teil erhalten bleibt und das Flimmern trotzdem stark reduziert wird.

DeInterlace:
Aus: Der DeInterlace Filter wird für das zu speichernde Video nicht angewendet.
An: Der DeInterlace Filter wird verwendet.

Schwellwert:
Der Schwellwert gibt an, ab welchem Wert der DeInterlace-Filter eingreifen soll. Je kleiner der Wert desto eher wird das Video durch den Filter beeinflusst.

Wirkung:
Ist ein bestimmter Schwellwert erreicht oder überschritten, wird in diesem Bereich das Video bearbeitet. Die Wirkung gibt nun an, wie stark in diesem Bereich das Video bearbeitet werden soll.
Je größer der Wert desto stärker wird das Video bearbeitet und somit von eventuellem Flimmern bereinigt. Dieser Wert sollte aber nicht zu hoch angesetzt werden, da dadurch die Bildschärfe leiden kann.



Stereo 3D Einstellungen:
Vasco da Gama 6 bietet Ihnen jetzt die Möglichkeit, das Bild und natürlich auch das spätere Video als stereoskopisches 3D auszugeben und somit einen räumlichen Effekt zu simulieren. Gerade wenn Sie mit vielen 3D Modelle (Autos, Bäume, Häuser usw) arbeiten, dann kommt diese Effekt besonders zur Geltung.

Stereo3D Modus:

Aus: Wenn Sie keinen Stereo3D Effekt nutzen möchten, dann schalten Sie den Knopf auf „Aus“.

Anaglyph (Rot / Cyan): Mit dem klassische Format erzeugen Sie eine Videodatei, welche Sie mit jedem Videoplayer abspielen können. Um den räumlichen Effekt zu sehen, benötigen Sie eine spezielle „Rot / Grün“ oder „Rot / Cyan“ Brille.

Weitere Dialog-Fenster
Einstellungen für die Videoausgabe

Side by Side: (Halbe Breite)
Bei diesem Format wird jeweils die Hälfte der Auflösung für das linke bzw. rechte Bild verwendet. Dieses Verfahren wird aktuell von vielen Fernsehsender verwendet, da die Receiver keine zusätzliche Hardware zur Umrechnung der Bilder benötigen und somit das erstellte Video wie ein normales Video behandelt wird. Für dieses Format benötigen Sie ein 3D Anzeigegerät mit entsprechenden 3D Brillen.

Side by Side: (Volle Breite)
Bei diesem Format wird die gewählte Ausgabebreite verdoppelt, so dass aus einem 1920x1080 Bild ein Video erzeugt wird, welches dann 3840x1080 Pixel entspricht, welches dann wieder auf der linken und rechten Seite das jeweilige Videobild für das entsprechende Auge darstellt. Um das Format weiter zu bearbeiten, benötigen Sie eine Videoschnittsoftware, die mit diesem Format umgehen kann.

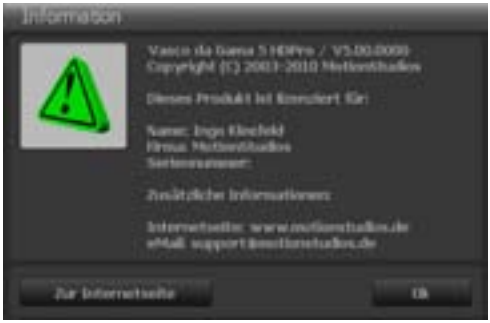
Nur linkes Auge:
Hiermit erzeugen Sie eine Videodatei, welche nur einen Blickwinkel des Auges erzeugt. Dieses Video verhält sich wie jedes andere Video auch. Erst in Verbindung mit dem Video des rechten Auges können Sie ein Stereo3D Video erzeugen. Sie benötigen hierfür eine Videoschnittsoftware, die dieses Funktion beinhaltet.

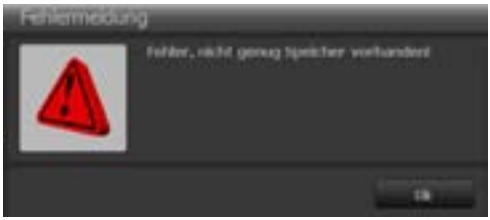
Nur rechtes Auge:
Wie „Nur linkes Auge“, nur wird hier eine Datei für das rechte Auge erzeugt.

Augenabstand:
Hiermit können Sie den Wert des Augenabstand verändern, wobei hier der Abstand zwischen dem linken und rechten Auge gemeint ist. Der Standardwert beträgt 60mm.

Nach Klicken des Ok-Buttons wird das Video anschließend erzeugt.

Weitere Dialog-Fenster
Informations-, Warn- und Fehlermeldungen





Während der Arbeit mit Vasco da Gama werden Sie wahrscheinlich das eine oder andere Mal einen Hinweis erhalten, der Ihnen Informationen, Warnungen oder Fehlermeldungen anzeigt.

Hierbei werden die Hinweise in 3 Kategorien unterteilt:

Information:
Informationen sind immer mit einem grünen Warndreieck gekennzeichnet. Hier erhalten Sie nützliche Informationen über das Programm.

Warnung:
Warnungen sind mit einem gelben Warndreieck gekennzeichnet. Diese Warnungen erhalten Sie, wenn Sie z. B. ein neues Projekt anlegen möchten und dabei die alten Projektdaten im Programm (nicht auf der Festplatte!) überschreiben oder wenn eine bestimmte Datei, die für ein Projekt benötigt wird, nicht mehr vorhanden ist.

Fehlermeldung:
Fehlermeldungen werden mit einem roten Warndreieck gekennzeichnet. Sollten Sie einen Hinweis mit rotem Warndreieck erhalten, ist ein schwerwiegender Fehler aufgetreten , wodurch das Programm in den meisten Fällen sofort beendet werden muss.

Warnung nicht mehr anzeigen:
Bei einigen Hinweisen erhalten Sie zusätzlich die Möglichkeit, diese nicht mehr anzeigen zu lassen, indem Sie einen Haken neben der Meldung setzen.

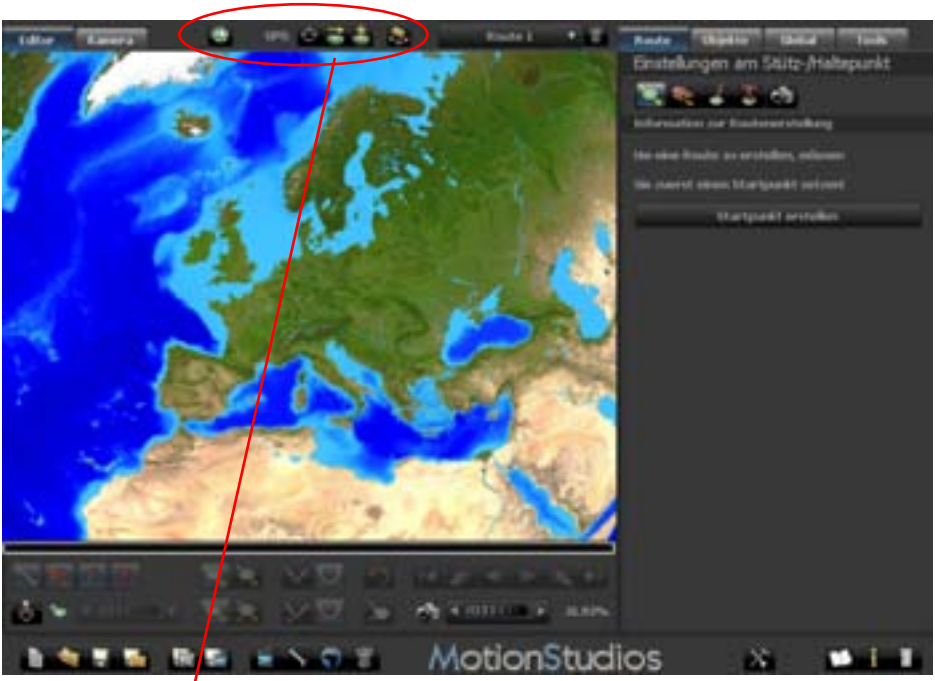
MotionStudios

Kapitel 9

Erstellung

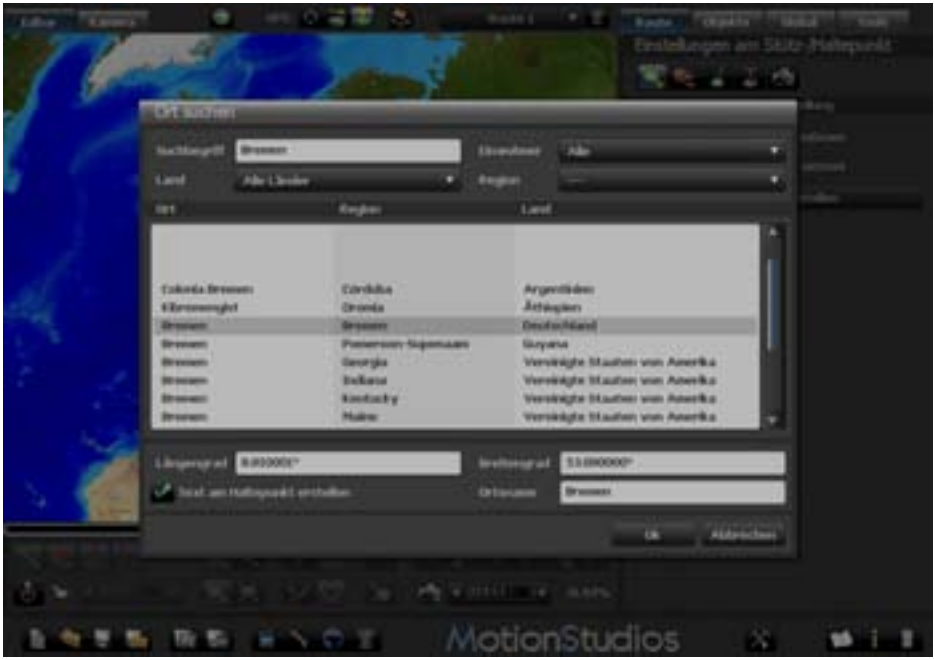
einer Reiseroute

Route erstellen



Wenn Sie mit Vasco da Gama starten, sehen Sie als Erstes den Ausschnitt von Europa. Um einen Startpunkt zu setzen, bietet Ihnen Vasco da Gama zwei Möglichkeiten: Entweder Sie verwenden den Button Startpunkt einer neuen Route erstellen, hiermit wird ein Startpunkt in dem aktuellen Standpunkt gesetzt. Oder Sie verwenden den Button Einen Wegpunkt aus der GPS-Datenbank erstellen, so können Sie nach einem bestimmten Ort in der GPS-Datenbank suchen. Dadurch wird der Startpunkt gleich an die richtige Position gesetzt. Wir beginnen mit Letzterem und klicken auf dem Button Einen Wegpunkt aus der GPS-Datenbank erstellen.

Route erstellen


Ort suchen
Bremen
Land
Ort
Region
Land
Bremen
Bremen
Bremen

Route erstellen

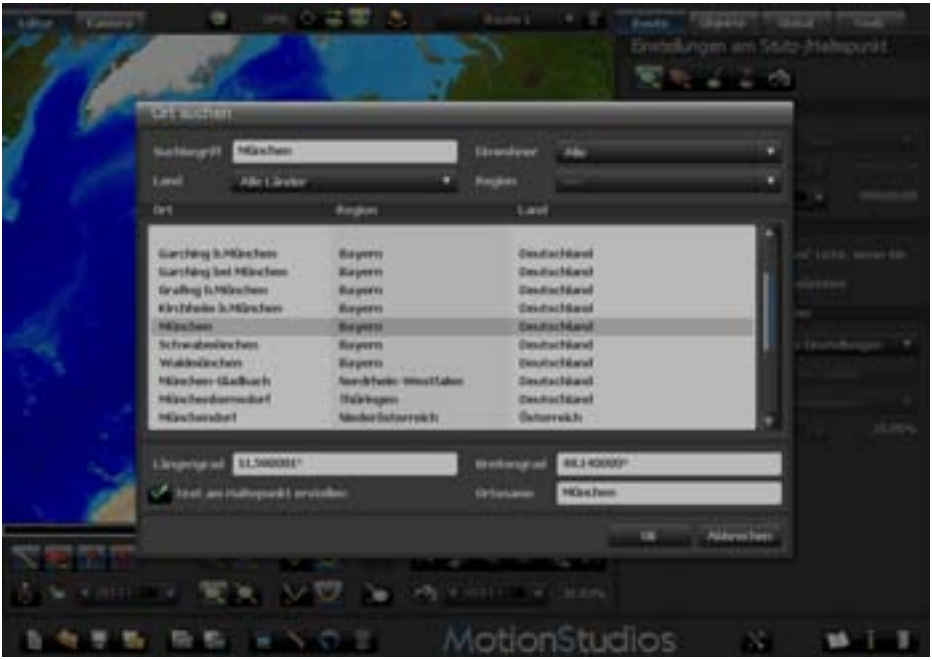
Der Startpunkt wurde jetzt auf der Karte gesetzt. Wie Sie sehen können, wurde der Name der Stadt Bremen ebenfalls in die Karte eingetragen.

Des Weiteren stehen Ihnen nun zusätzliche Funktionen im Hauptmenü zur Verfügung, um z. B. Objekte oder Text am Wegpunkt (Startpunkt, Haltepunkt oder Endpunkt) zu setzen oder zu ändern.

Hinweis:
Eine Vorschau ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich, da mindestens ein Startpunkt und ein Endpunkt gesetzt sein müssen.

Nun setzen wir einen weiteren Wegpunkt mit dem Button Einen Wegpunkt aus der GPS-Datenbank erstellen.

Route erstellen



Als zweiten Wegpunkt wählen wir die Stadt München. Geben Sie also München in das obere Suchfeld ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe wieder mit der Enter-Taste (Eingabetaste auf Ihrer Tastatur). Im unteren Feld sehen Sie nun die Suchergebnisse. Die von uns gesuchte Stadt ist noch nicht korrekt selektiert. Dies können Sie nun per Hand nachholen, in dem Sie entweder direkt mit der Maus auf den gewünschten Ort klicken oder rechts neben den Suchergebnissen den Ziehbalken (Scrollbalken) oder die Pfeil-Buttons verwenden.

Den Namen der Stadt wollen wir auch diesmal wieder am Haltepunkt als Text darstellen, so lassen wir den Haken für Text am Haltepunkt erstellen gesetzt.

Zum Schluss bestätigen wir unsere Eingaben wieder mit dem Ok-Button.

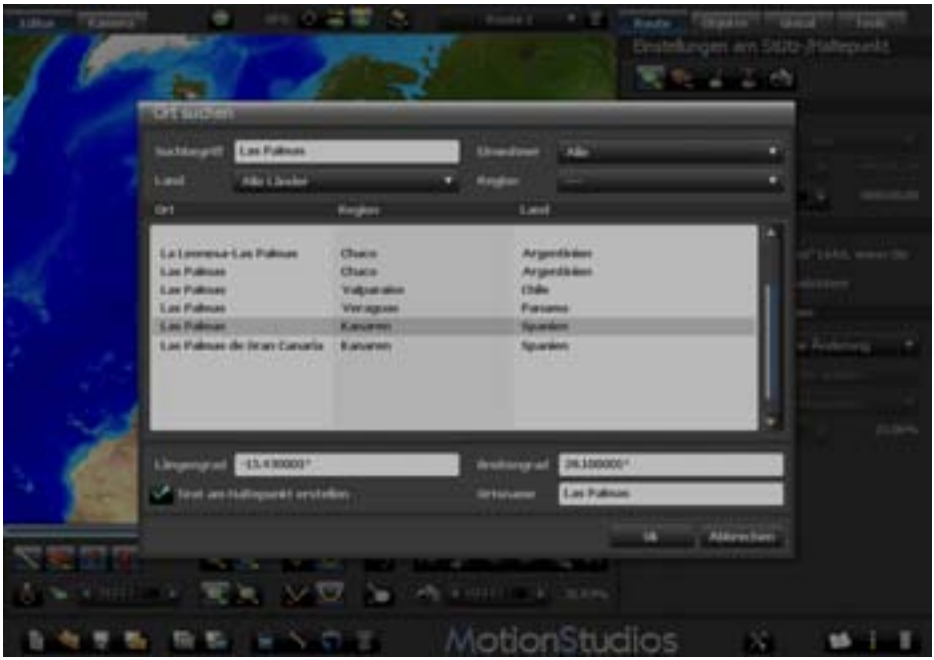
Route erstellen

Nun haben wir bereits die erste Reisestrecke erfolgreich erstellt. Jetzt können Sie, wenn Sie möchten, mit dem Mausrad (liegt zwischen der linken und rechten Maustaste) den Kamerazoom verstellen, um z. B. genauere Eingaben oder Änderungen auf Ihrer Reise vorzunehmen.

Hinsweis:
Der Kamerazoom im Editormodus dient ausschließlich dazu, um bestimmte Bereiche besser zu betrachten und Einstellungen leichter vorzunehmen. Kamera-Einstellungen für das spätere Video nehmen Sie ausschließlich im Kamera-Modus (oben links auf Karteireiter Kamera klicken) vor.

Nun können Sie bereits eine erste Vorschau von der Reiseroute betrachten. Klicken Sie hierzu auf den Button Eine Vorschau des Projektes anzeigen.

Route erstellen



Unsere Reise soll noch weitergehen. Nun wählen wir einen weiteren Ort aus, diesmal führt uns die Reise nach Las Palmas. Öffnen Sie wieder das Dialog-Fenster Ort suchen und geben Sie den Namen Las Palmas ein.

Wählen Sie nun den Ort Las Palmas in Spanien und drücken dann den Button Ok.

Auch hier möchten wir wieder automatisch den Namen des Ortes als Text am Haltepunkt anzeigen lassen, daher lassen wir den Haken aktiv.

Route erstellen

Die Reiseroute ist jetzt bereits fertiggestellt. Starten Sie die Vorschau, um den Routenverlauf zu simulieren.

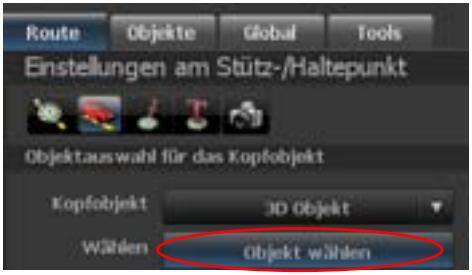
Nun möchten wir noch verschiedene Fahrzeuge auf der Route entlang fahren lassen. Wählen Sie als Erstes wieder den Startpunkt an, indem Sie entweder den Button Zum Startpunkt wechseln oder die Taste Pos 1 auf Ihrer Tastatur drücken.

Der Startpunkt sollte jetzt Grün dargestellt sein.

Hinweis:
Aktivieren Sie zuerst immer den gewünschten Wegpunkt, sodass dieser grün dargestellt wird. Nur dann können Änderungen und weitere Einstellung für diese Wegpunkte vorgenommen werden!

Kopfobjekt einstellen

Um ein Fahrzeug auf der Route entlang fahren zu lassen, müssen Sie ein Kopfobjekt wählen. Dazu klicken Sie den Karteireiter Route an und danach den Button Menü: Einstellungen des Kopfobjektes. Danach stellen Sie den Button Kopfobjekt von Keine Änderung auf 3D Objekt.



Nun können Sie auf den Button Objekt wählen klicken, danach öffnet sich das Auswahlfenster für 3D-Objekte, wo Sie das gewünschte Fahrzeug aussuchen können.

Kopfobjekt einstellen

Für den ersten Teilabschnitt der Reiseroute wählen wir den Geländewagen als Fahrzeug. Diesen finden Sie in der Objektauswahl unter Produkt Vasco da Gama, Typ Autos.

Bestätigen Sie die Auswahl mit der Enter-Taste (Eingabetaste) auf Ihrer Tastatur.

Hinweis:
Weitere Informationen zum Objektauswahl-Fenster finden Sie im Kapitel **Weitere Dialog-Fenster -> 3D Objektauswahl.**

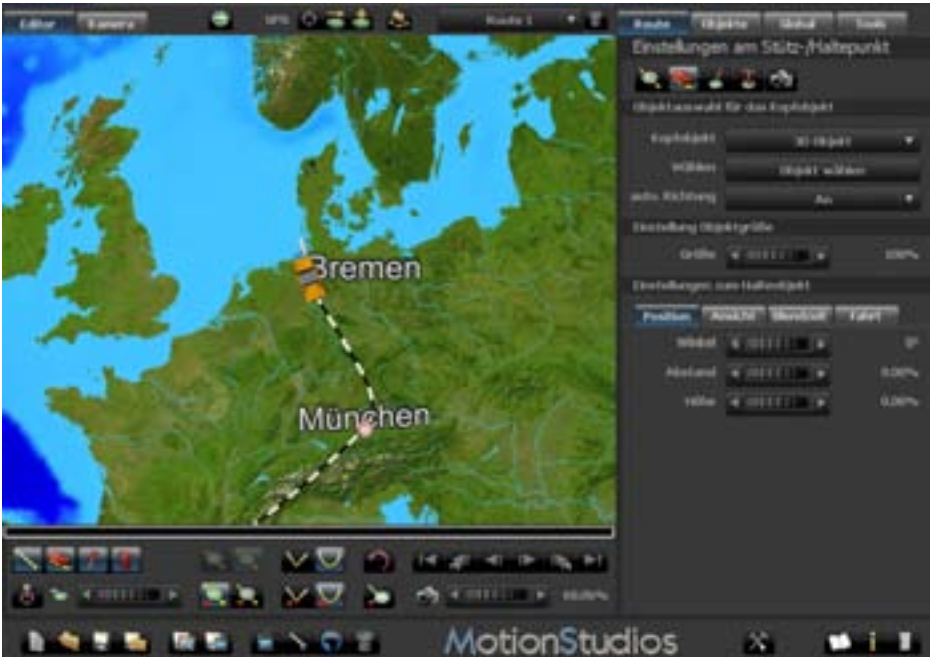
Kopfobjekt einstellen

Starten Sie jetzt die Vorschau, um das bisherige Ergebnis zu überprüfen.

Hinweis:
Das Kopfobjekt ist auf der aktuellen Karte im Editor kaum zu sehen, dennoch ist es nicht empfehlenswert, die Größe des Objektes jetzt im Editor-Modus zu ändern, da dieser nicht dem späteren Video bzw. der Vorschau entspricht. Die Größe des Objektes können Sie am besten im Kamera-Modus abschätzen; dazu später mehr.

Um nun das Objekt besser erkennen zu können, zoomen Sie einfach in die Karte hinein, indem Sie das Mausrad drehen.

Kopfobjekt einstellen



Als Nächstes stellen wir das Kopfobjekt so ein, dass dieses am Startpunkt zunächst eingeblendet wird und erst anschließend die Reise antritt. Vasco da Gama bietet Ihnen hier zwei Möglichkeiten an: Zum einen können Sie das Objekt durch eine Weiche Blende erscheinen lassen, zum anderen durch Skalieren (Vergrößerung des Objektes von ganz klein bis zur vollen Größe) illustrieren. Für unser Beispiel verwenden wir die Skalierung. Klicken Sie zuerst auf den Karteireiter Blendzeit und dann auf den Button Einblendeffekt und wählen Sie Skalieren. Die Einblendzeit gibt an, wie lange der Einblendeffekt benötigen soll. Wir belassen diesen Wert auf 1 Sekunde.

Nun können Sie in der Vorschau das Ergebnis betrachten.

Kopfobjekt wechseln

Nun selektieren wir den zweiten Wegpunkt. In diesem Fall handelt es sich um einen Haltepunkt. Klicken Sie entweder mit der linken Maustaste auf den gewünschten Wegpunkt, sodass dieser aktiv (grün) wird. Alternativ klicken Sie auf den Button Zum nächsten Stütz-/Haltepunk wechseln, wenn der Startpunkt noch angewählt ist.

Ab hier möchten wir jetzt ein anderes Kopfobjekt die Route abfahren lassen. Wählen Sie daher wieder im Karteireiter Route das Menü für die Kopfobjekte und setzen den Button Kopfobjekt wieder von Keine Änderung auf 3D Objekt. Abschließend suchen Sie das gewünschte Objekt in der Objektauswahl aus.

Wir entscheiden uns für das Flugzeug. Nun können wir wieder die Vorschau heranziehen, um unsere Arbeit zu begutachten.

Der Wechsel der Fahrzeuge gefällt uns noch nicht, hier wäre ein Aus- und Einblenden der Objekte wünschenswert. Dieses wollen wir im nächsten Schritt vornehmen.

Kopfobjekt wechseln

Als erstes klicken wir wieder auf den Karteireiter Blendzeit, danach setzen wir die Buttons Einblendeffekt und Ausblendeffekt auf Skalieren. Selbstverständlich können Sie hier, je nach Wunsch, auch die Weiche Blende verwenden. Natürlich können Sie auch verschiedene Einstellungen für den Ein- und Ausblendeffekt nutzen.

Die Einblendzeit und Ausblendzeit belassen wir bei 1 Sekunde.

Mit der Vorschau können wir wieder unsere aktuellen Änderungen prüfen.

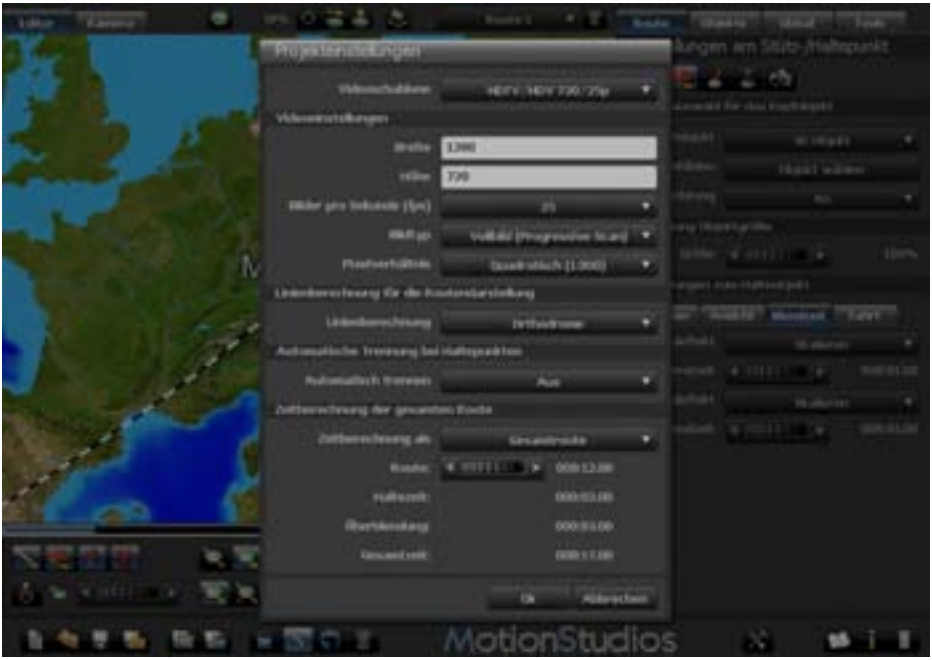
Haltezeit einstellen

Zusätzlich möchten wir noch eine Haltezeit von 2 Sekunden angeben. Klicken Sie hierzu auf den Karteireiter Route und dann auf den Button Menü: Stütz-/Haltepunkt. Hier können Sie nun die Haltezeit auf 2 Sekunden einstellen.

Nun haben wir bereits das Grundgerüst für unsere Reiseroute fertiggestellt. Im nächsten Schritt setzen wir Akzente und Feinheiten, um die Routengestaltung optisch auszuschmücken.

An dieser Stelle sollten Sie das Projekt speichern. Klicken Sie dazu auf den Button Das aktuelle Projekt mit Dateiauswahl speichern. Danach geben Sie im Dateiauswahlfenster den Projektnamen ein und wählen den Pfad, wo Sie das Projekt speichern möchten.

Routengeschwindigkeit



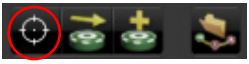
Als Erstes stellen wir die Geschwindigkeit der Route ein. Diese wurde bisher viel zu schnell abgespielt. Klicken Sie hier auf den Button Zu den Projekteinstellungen.

Im Anschnitt **Zeitberechnung der gesamten Route** können Sie die Routenzeit einstellen. Je höher die Routenzeit desto langsamer wird die Route abgefahren.

Für unsere Reiseroute stellen wir eine Reisezeit von 30 Sekunden ein. Bestätigen Sie nun die Änderungen mit dem Ok-Button.

In der Vorschau werden Sie feststellen, dass die Route jetzt viel langsamer abgefahren wird. Die Reisezeit können Sie jederzeit nach Belieben wieder ändern oder anpassen.

Freie Objekte platzieren



Nun möchten wir noch ein paar weitere Sehenswürdigkeiten auf der Weltkugel platzieren. Einerseits, um unserem Betrachter eine Orientierungshilfe zu geben und andererseits, um die Optik deutlich zu optimieren. Klicken Sie zuerst auf den Button Eine Position aus der GPS-Datenbank setzen auf. Nun öffnet sich das Ihnen schon bekannte Dialog-Fenster Ort suchen. Wir suchen zuerst den Ort Paris. Wählen Sie die Stadt Paris aus und bestätigen Sie mit Ok. Die Welt bewegt sich jetzt automatisch zu dem gewählten Ort.

Jetzt wechseln wir zu den freien Objekten, klicken Sie hierzu auf den Karteireiter Objekte und dann auf den Button Neues Objekt hinzufügen. In der Objektauswahl wählen wir jetzt den Eiffelturm.

Freie Objekte platzieren

Der Eiffelturm steht direkt in Paris, so wie es sein sollte. Diesen Vorgang wiederholen wir jetzt mit weiteren Hauptstädten, wie z. B. Berlin, Madrid und London. Als Erstes suchen wir immer nach dem Ort, um die Position auf der Karte zu bestimmen. Hiernach wählen wir das entsprechende Objekt in der Objektauswahl aus.

Hinsweis:
Um eine andere Perspektive zu erhalten, können Sie mit der rechten Maustaste einfach auf die Erdkugel klicken und dann die Maus bewegen. So können Sie den Neigungs- und Blickwinkel nach Belieben verändern.

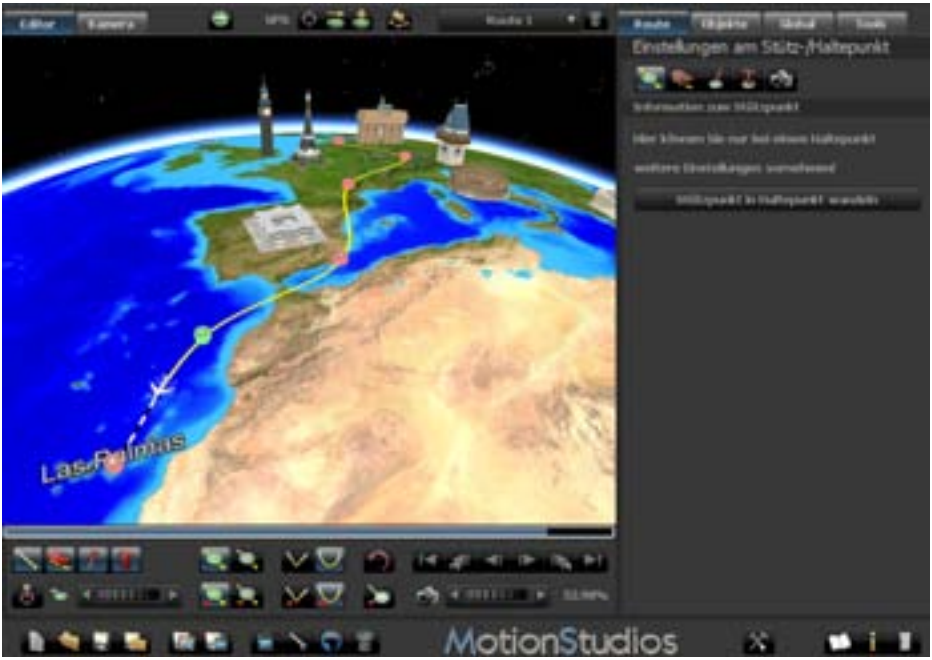
Freie Objekte platzieren

Nun sollte Ihre Reiseroute in etwa wie auf dem oberen Bild aussehen.

Um die Reiseroute weiter zu optimieren, können Sie z. B. mit der linken Maustaste direkt auf die Routenlinie klicken und so weitere Stütz- oder Haltepunkte erzeugen. Verschieben Sie die neuen Wegpunkte (Stütz-/Haltepunkte), indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken und die Taste gedrückt halten.

Hinweis:
Zoomen Sie in den Globus-Abschnitt hinein, um Wegpunkte genauer zu platzieren.

Kameraeinstellungen



Zuletzt stellen wir noch die Kamera für das spätere Video ein. Dazu wechseln Sie zunächst in den Kameramodus, indem Sie oben rechts auf dem Karteireiter Kamera klicken.

Um sicherzugehen, dass wir uns am Startpunkt befinden, drücken Sie auf den Button Zum Startpunkt wechseln.

Nun können Sie für den Startpunkt festlegen, wie Kamerazoom, Blick- und Neigungswinkel eingestellt werden sollen. Dabei können Sie den Kamerazoom mit dem Mausrad (zwischen der linken und rechten Maustaste) einstellen. Den Blick- und Neigungswinkel legen Sie fest, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte klicken und die Taste gedrückt halten. Dabei bewegen Sie die Maus horizontal oder vertikal.

Wenn Sie mit der Einstellung zufrieden sind, wechseln Sie zum nächsten Kamerapunkt, indem Sie den Button Zum nächsten Kamerapunkt wechseln anklicken. Nehmen Sie hier wieder die gewünschten Einstellungen vor, die an diesem Wegpunkt gültig sein sollen. Wiederholen Sie diese Schritte, bis Sie alle Kamerapunkte bearbeitet haben. Fertig ist die Reiseroute.

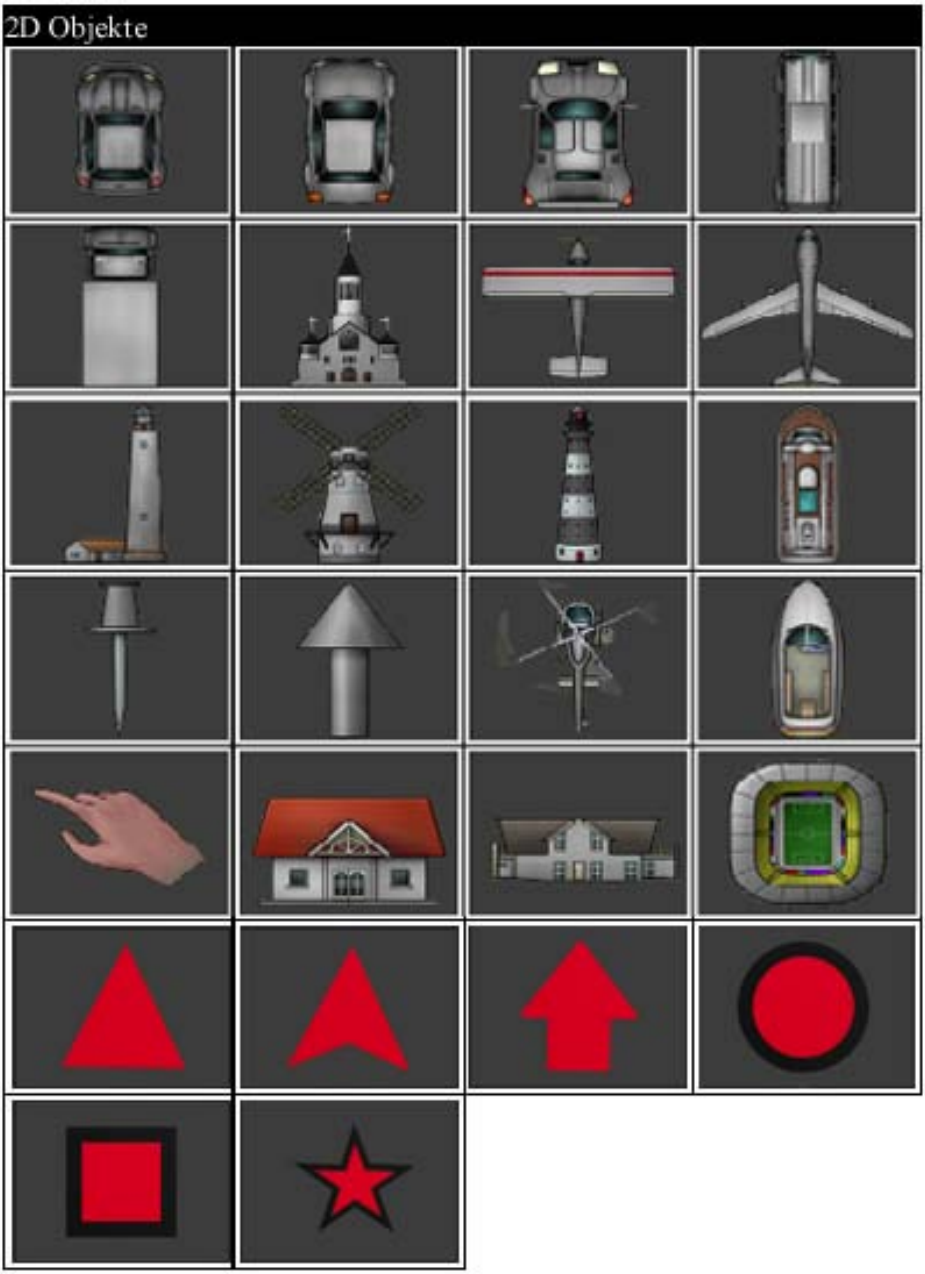
MotionStudios

Kapitel 10

3D-Objekt

Galerie

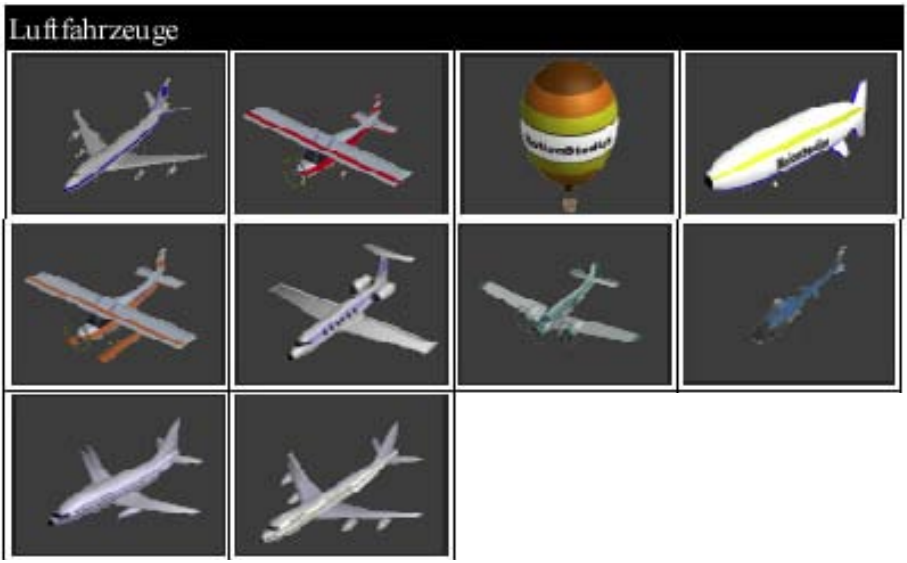
3D-Objekt Galerie
2D-Objekte



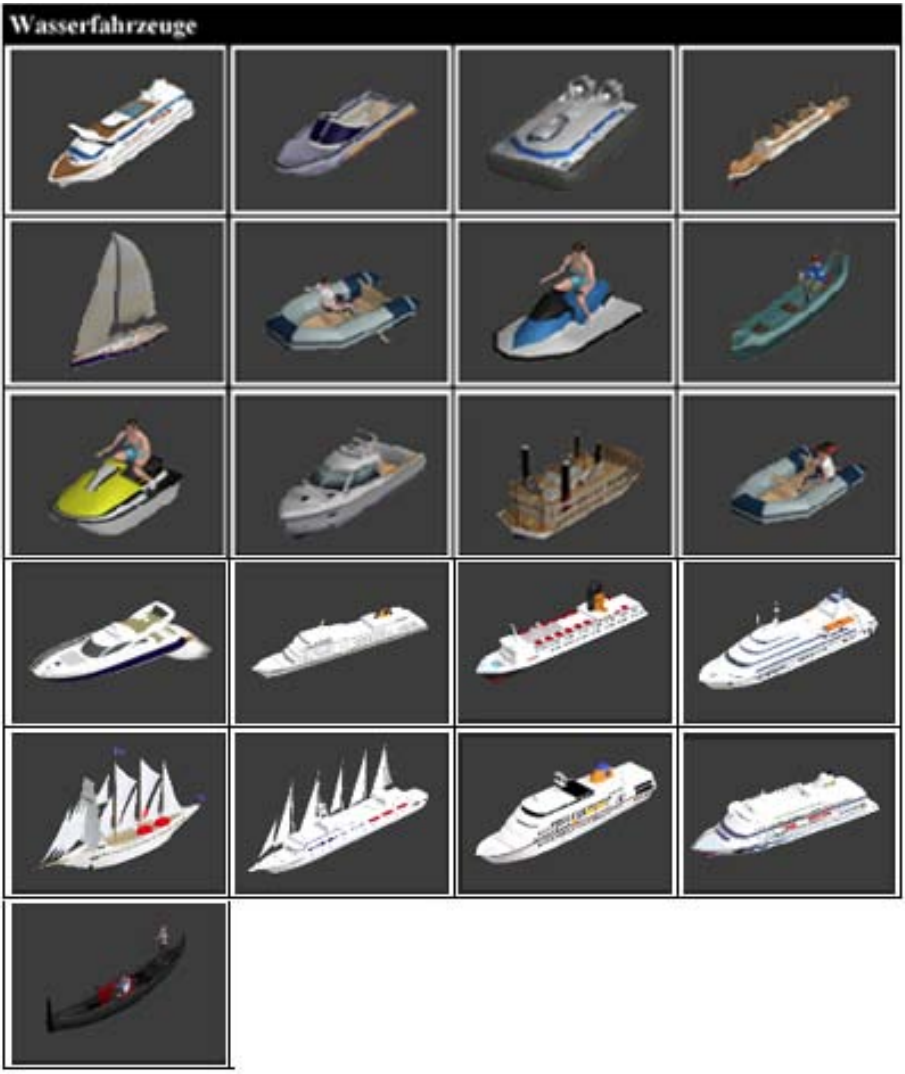
3D-Objekt Galerie
Autos

3D-Objekt Galerie
Busse und Transporter

3D-Objekt Galerie
Luftfahrzeuge

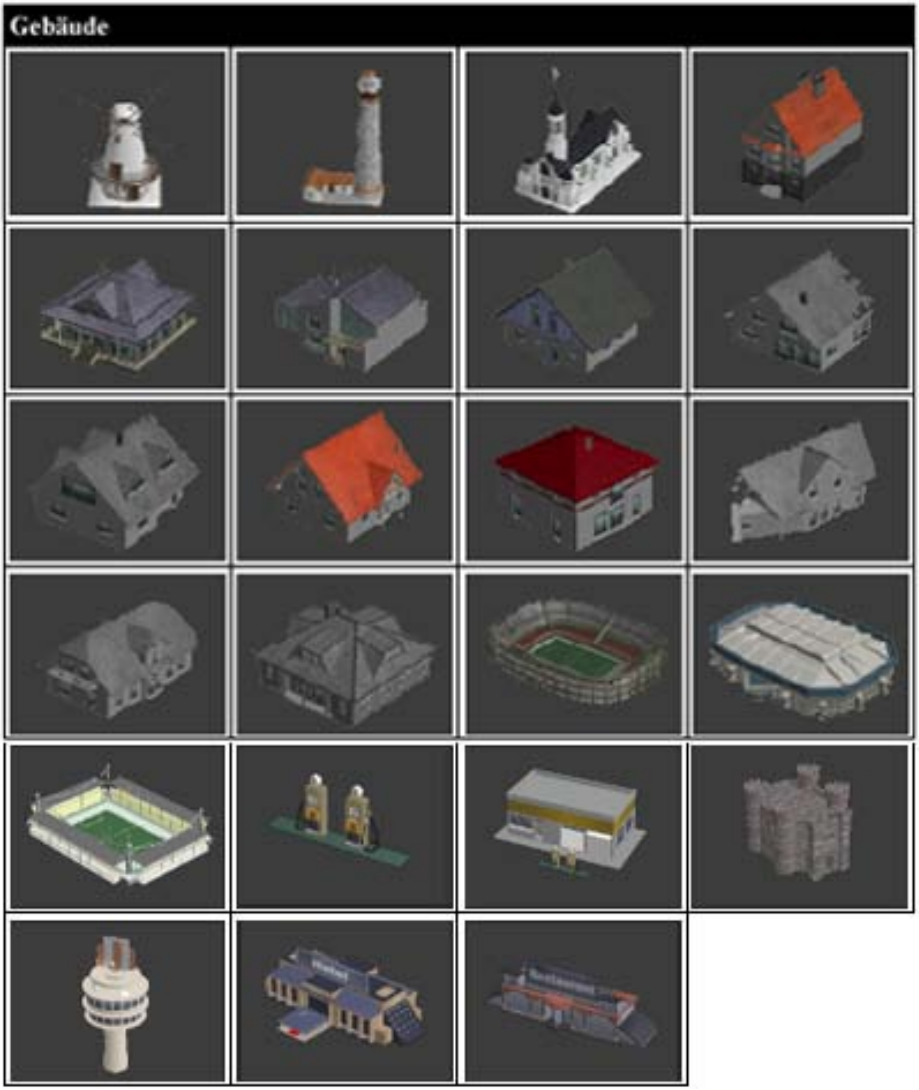


3D-Objekt Galerie
Wasserfahrzeuge

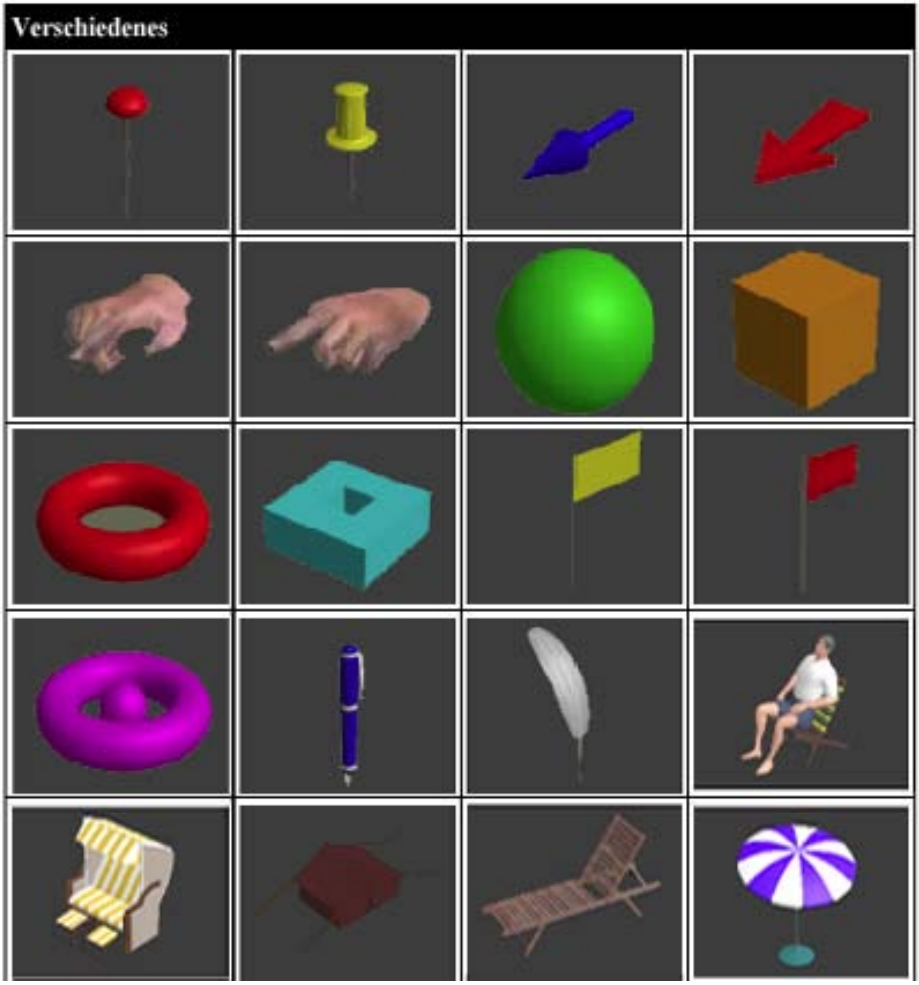


3D-Objekt Galerie
Schienenfahrzeuge / Personen und Tiere

3D-Objekt Galerie
Gebäude



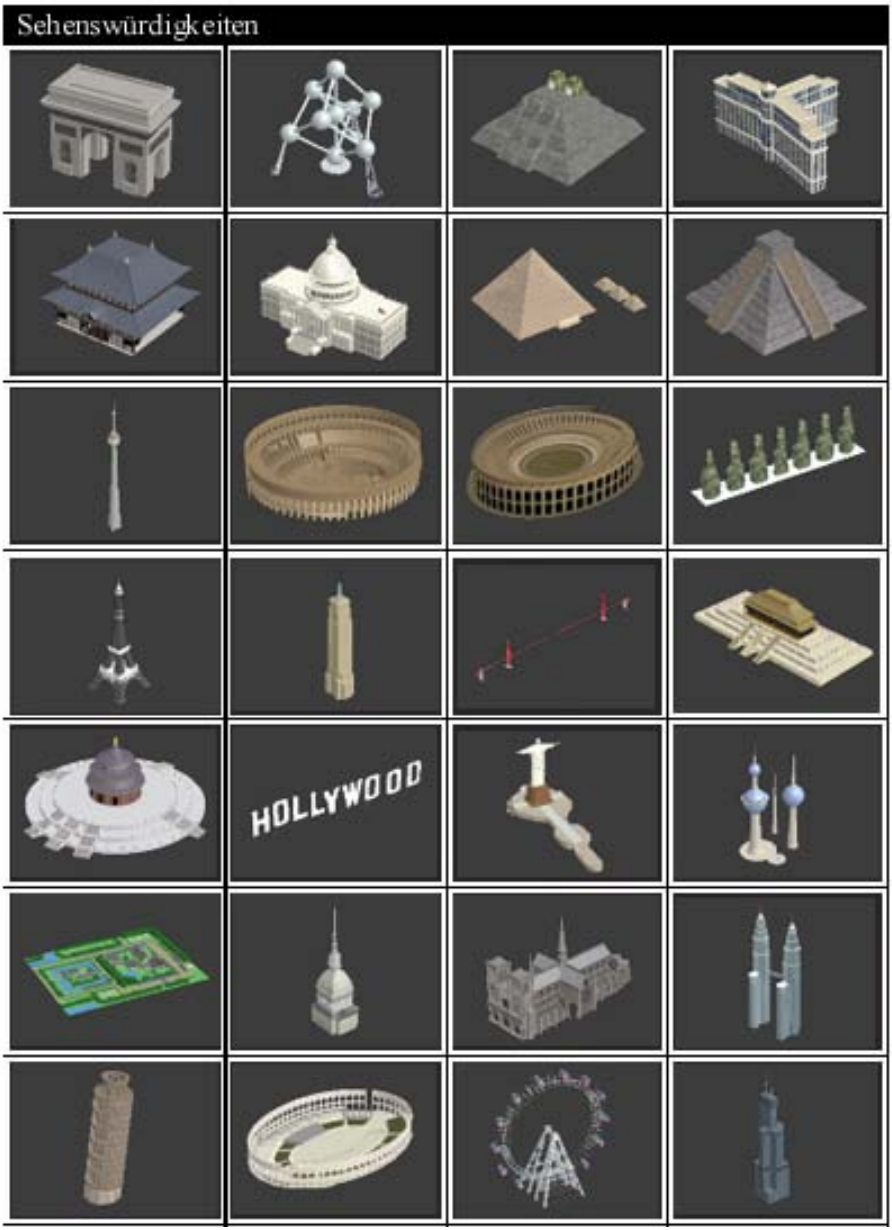
3D-Objekt Galerie
Verschiedenes



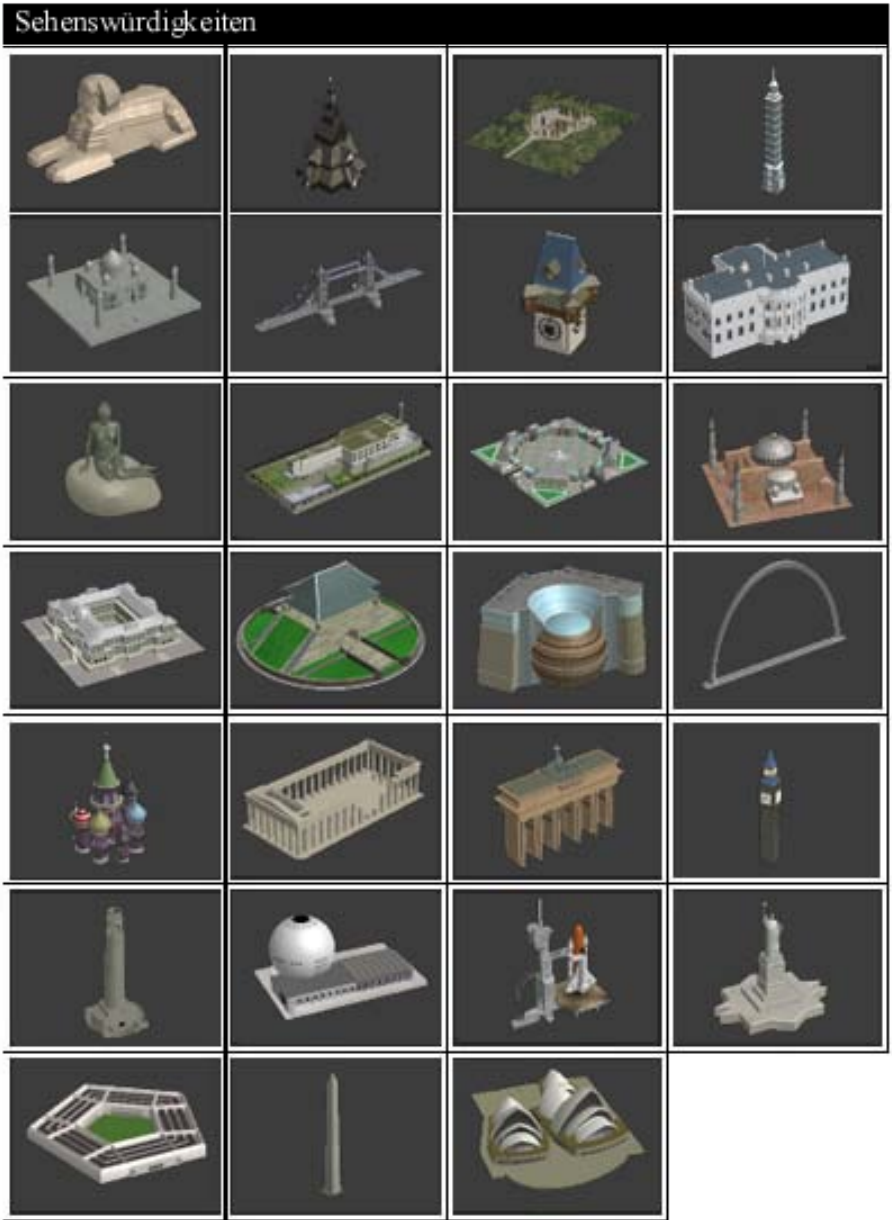
3D-Objekt Galerie
Bäume und Palmen

3D-Objekt Galerie
Länderflaggen

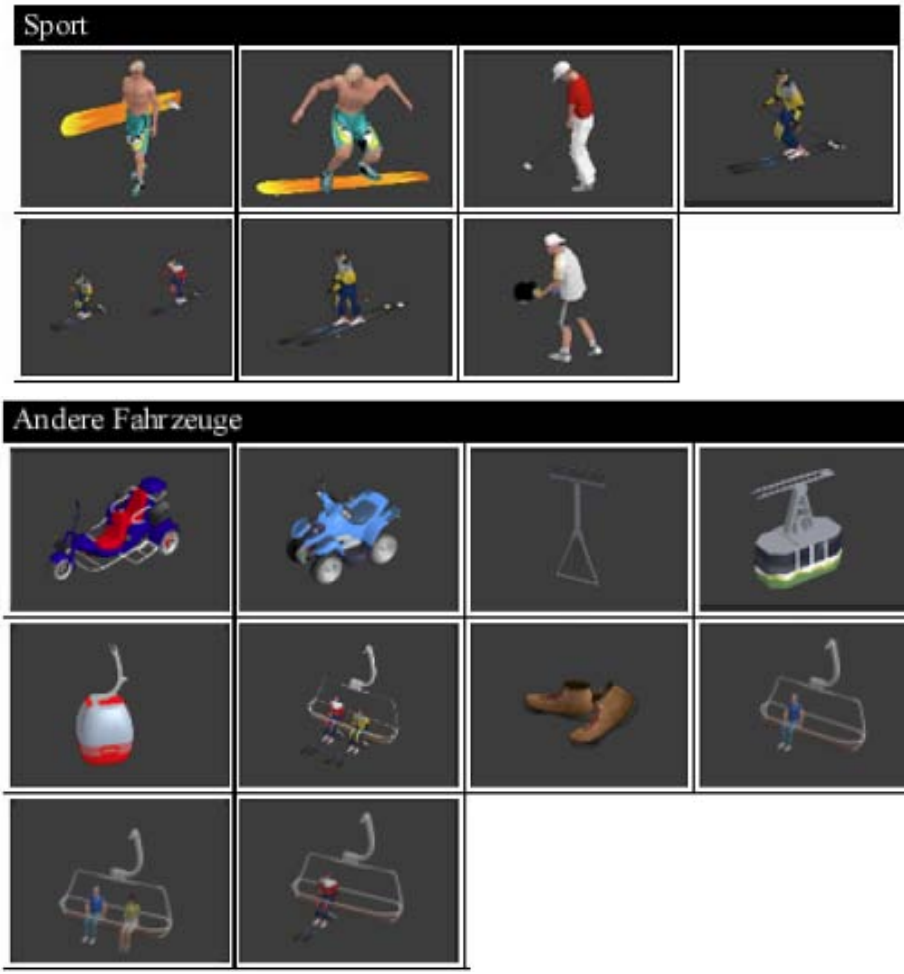
3D-Objekt Galerie
Sehenswürdigkeiten



3D-Objekt Galerie
Sehenswürdigkeiten



3D-Objekt Galerie
Sport / sonstige Fahrzeuge



MotionStudios

Kapitel 11

Wichtige Informationen

Qualitätseinstellungen

In diesem Kapitel stehen Grafikkarten-Einstellungen im Vordergrund. Hiermit können Qualitätsverbesserungen der in Ihrer Reiseroute integrierten Objekte erzielt werden. Je höher der AntiAlias-Faktor desto besser werden die Objekte bei der Berechnung aussehen. Verwenden Sie jedoch beispielsweise eine Grafikkarte mit 64 MB, kann der 4x AntiAlias-Faktor nur begrenzt verwenden werden. Die Qualität hängt dabei ebenfalls stark von der Desktopauflösung und dem Vasco da Gama-Fenster ab. Testen Sie diesbezüglich mithilfe Ihrer Grafikkarten-Konfiguration, welche Einstellungen möglich sind und wann Ihre Grafikkarte an Grenzen stößt. Starten Sie mit einem kleinen AntiAlias-Faktor, wonach Sie den Faktor Schritt für Schritt steigern können.

Wenn Vasco da Gama die Berechnung nicht korrekt darstellt oder vergleichsweise lange rechnet (also mehrere Sekunden für ein Bild benötigt), hat die Grafikkarte zu wenig Speicher! Die meisten Grafikkarten, die nur 32 MB (bitte beachten Sie, das Vasco da Gama 6 mindestens 128 MB Grafikkartenspeicher benötigt!) oder weniger haben, lassen AntiAlias erst gar nicht zu. Zusammenfassend ist festzustellen: Je mehr Speicher die Grafikkarte onboard besitzt desto höher kann man den AntiAlias-Faktor regeln. Das Ergebnis sind bessere Ergebnisse mit Vasco da Gama.

Die AntiAlias-Einstellungen nehmen Sie in den Einstellungen der Grafikkarte vor. Verwenden Sie z. B. eine Grafikkarte, die auf einen GeForce-Chip basiert (Nvidia), gehen Sie wie folgt vor, um die AntiAlias Einstellungen festzulegen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maus auf den Desktop.

2. Im Pulldown-Menü wählen Sie NVIDIA-Systemsteuerung.

3. Es öffnet ein Dialog mit detaillierten Einstellungsmöglichkeiten für die Grafikkarte. Klicken Sie hier auf den Menü-Punkt 3D-Einstellungen -> Bildeinstellungen mit Vorschau anpassen.

4. Jetzt erscheint u. a. ein Regler zur Einstellung der Qualität. Wählen Sie hier die bestmögliche Qualität aus.

Qualitätseinstellungen

Bei ATI- und Matrox-Grafikkarten finden Sie die Einstellung zum AntiAlias-Faktor ebenfalls im Dialog „Eigenschaften“ von Monitor und Grafikkarte.

Ein kleines Rechenbeispiel könnte helfen:
Der Desktop hat 1600x1200 Pixel und das bei 32Bit. Ohne AntiAlias wäre also 1600*1200*4Pixel nötig, um nur einen Buffer zu holen, also ohne Texturen der 3D Objekte. Macht also 7.680.000 Pixel (ca. 7.4 MB). Bei 4x AntiAlias sind es dann schon 122.880.000 Pixel (ca. 117.2 MB), da Breite und Höhe mit 4 multipliziert werden.

Hinweis:
Abschließend ist es empfehlenswert, auf eine PCI-Express Grafikkarte aufzurüsten, denn diese sind gerade für den Videoschnitt besonders geeignet. Der Grund liegt darin, dass der Bootleneck AGP Bus nicht mehr als Bremse fungiert. PCI Express ist deutlich schneller, sodass die Daten aus der Grafikkarte viel zügiger ausgelesen werden können. Je nach Model liest das Gerät zwischen 2-10 Mal schneller!!

Systemvoraussetzungen und Problembehandlung

Systemvoraussetzungen:

- Intel® Pentium® IV 1200 MHz oder höher
- Microsoft® Windows® XP, Vista und Windows 7
- 2 GByte RAM oder höher
- 3 GByte Festplattenspeicher für die Programminstallation
- 3D Grafikkarte mit folgender Mindestausstattung:
    - 256 MB RAM oder mehr
    - Unterstützung von OpenGL 2.1 oder höher
    - Unterstützung von ShaderModel 3.0 oder höher
    - Unterstützung von 8 Texture mapping units oder höher
- Laptop-/Notebook- und Onboard-Grafikkarten mit dieser Mindestausstattung können funktionieren, werden aber nicht offiziell unterstützt!

Problembehandlung:
Wenn Vasco da Gama 6 während des Startens oder während der Arbeit auf ein Problem stößt, erhalten Sie eine entsprechende Fehlermeldung.

Einen Großteil der Fehlermeldungen werden Sie wahrscheinlich nie zu Gesicht bekommen. Diese Fehlermeldungen beziehen sich auf knappe Systemressourcen, wie z. B. begrenzter Arbeitsspeicher. Wenn Ihr Windows-System ordentlich konfiguriert ist, kann es bei Speicherknappheit Daten auf der Festplatte auslagern (virtueller Speicher). Somit treten derartige Fehler nur bei voller Festplatte auf. Es ist generell empfehlenswert, sicherzustellen, dass auf der C:\ Partition immer genügend freier Speicher vorhanden ist (tendenziell reichen schon 50 MB).

Vasco da Gama benötigt eine leistungsfähige Grafikkarte (siehe Systemvoraussetzungen). Wenn das Programm auf Ihrem System nicht startet oder kurz nach dem Start eine Fehlermeldung anzeigt, wenden Sie sich bitte an unseren Support.

Wenn Sie zum Erzeugen von Videos das Video für Windows-Format verwenden, kann es vorkommen, dass Ihr Video nicht ordnungsgemäß erzeugt wird. Bei diesem Format werden externe Komprimierungsalgorithmen verwendet, die manchmal nicht mit allen Programmen zusammenarbeiten. Versuchen Sie in einem solchen Fall das DV-Format vom Typ 2 oder 1 zu verwenden.

Support

Weitere Hilfestellung zu Problemen mit Vasco da Gama und Informationen über aktuelle Softwareupdates können Sie über unsere Webseite beziehen oder per E-Mail erhalten:

Internetseite: www.motionstudios.de
Email: support@motionstudios.de

Bitte beachten Sie, dass Sie zur Inanspruchnahme des Supports ein registrierter Kunde der Vasco da Gama-Software sein müssen. Damit wir Ihre E-Mail-Anfrage zügig bearbeiten können, senden Sie bitte folgende Informationen mit:

• Die Versionsnummer Ihrer Vasco da Gama-Software: Diese finden Sie im Informationsfenster, welches Sie mit dem Knopf auf der Projektleiste aufrufen können.

• Ihre Seriennummer:
Diese Nummer ist sowohl auf der Registrierkarte als auch auf der Rückseite des Booklets aufgedruckt. Wurde Ihnen die Nummer per E-Mail mitgeteilt wird sie ebenfalls im Informationsfenster angezeigt.

• Ihre Anschrift:
Bitte teilen Sie uns unbedingt auch Ihre Anschrift mit, damit wir diese mit den Registrationsdaten vergleichen können.

Glossar

16:9
Breitbildformat (Widescreen), das auch im Kino eingesetzt wird. Mittlerweile gibt es auch viele Fernsehgeräte, die das Breitbildformat nutzen.

4:3
Bildformat, das die meisten Fernsehgeräte anzeigen. Das Bild ist nur wenig breiter als hoch.

AVI
Das Standard-Dateiformat für Videos auf Windows-Systemen. Das AVI-Format beschreibt den Aufbau der Datei und kann verschiedene Videoformate aufnehmen. Deshalb spricht man beim AVI-Format auch von einem Container-Format.

DV
Digital Video: Standard für die digitale Aufzeichnung von Video mit einer Videokamera.

Farbraum
In der Industrie werden verschiedene Farbräume definiert. In unserem Fall wird der Farbraum mit drei Werten bestimmt. Hier ist der Farbton, der wie beim Regenbogen die Farben von 0 bis 360° durchläuft, und die Helligkeit und die Farbsättigung relevant.

Farbsättigung
Mit der Farbsättigung bestimmten Sie, ob ein Farbton (z. B. Rot) nur leicht zu erkennen ist oder knallbunt erscheint. Bei 0 % Farbsättigung fehlt dem Farbton die Farbe und erscheint in Grau.

HD, HDV, HDTV
Hierbei handelt es sich um die neuen hochauflösenden Videoformate, die eine Auflösung von bis zu 1920x1080 erreichen.

NTSC
Diese Videonorm wird vor allem in den USA, aber auch in Japan eingesetzt. Sie beträgt z. B. 720x480 Bildpunkte bei einer Bildwiederholrate von 60 Hz.

PAL
Diese Videonorm wird größtenteils in europäischen Ländern verwendet. Sie beträgt z. B. 720x576 Bildpunkte bei einer Bildwiederholrate von 50 Hz.

RAW-DV
RAW-DV ist kein ‚richtiges' Dateiformat. Eine Datei mit Videodaten als RAW-DV beinhaltet nur die blanken Videodaten, ohne dass ein Dateikopf in den Zusatzdaten – wie etwa die Videoauflösung – vermerkt ist.

RGB
Additives Farbmodell bestehend aus den Komponenten Rot, Grün und Blau. Wenn alle drei Anteile Null sind, ergibt sich die Farbe Schwarz. Bei allen drei Anteilen mit vollem Pegel ergibt sich Weiß. Daher stammt die Bezeichnung ‚additiv':Weiß entsteht durch Addieren der Farbkomponenten.

Video for Windows
Standard-Videoformat für Microsoft Windows-Systeme. Dateien in diesem Format haben üblicherweise die Endung ‚.avi'. In einer solchen Datei können die Videodaten mit unterschiedlichen Verfahren abgelegt werden.

Widescreen (2,35:1)
Zu Deutsch Breitbild, auch unter dem Namen Cinemascope und Panavision bekannt. Dieses Format ist noch etwas breiter als das 16:9 Breitbildformat von modernen Fernsehgeräten.

Zoom
Vergrößern (mehr Details) oder verkleinern (bessere Übersicht) eines Bildausschnittes.

FAQ

Wie kann ich ein Objekt der Route entlang fahren lassen?
Eigentlich ist es ganz einfach. Es besteht ein Unterschied zwischen Halteobjekten und Kopfobjekten. Halteobjekte bleiben am Haltepunkt stehen und bewegen sich daher auch nicht. Verwenden Sie ein Kopfobjekt, bewegt es sich der Linie entlang. Sie können an jedem Haltepunkt ein Halteobjekt festlegen. Möchten Sie z. B. ein Flugzeug die Route entlang fliegen lassen, machen Sie Folgendes:

1. Wählen Sie den Startpunkt (wichtig, da Kopfobjekte ab dem gewählten Haltepunkt beginnen!).
2. Wählen Sie oben rechts den Karteireiter „Route“.
3. Wählen Sie das Menü „Kopfobjekte“ (der Button neben den Halteobjekten, also der zweite blaue Button).
4. Setzen Sie den Schalter „Kopfobjekt“ von „Keine Änderung“ auf „3D Objekt“.
5. Objekt wählen.
Fertig, jetzt sollte es funktionieren.

Gibt es Vasco da Gama oder eine vergleichbare Software auch für Mac, für Final Cut Pro?
Nein. Die einzige Möglichkeit, Vasco da Gama für den Mac bzw. für Final Cut zu verwenden, ist die Folgende: Installieren Sie Vasco da Gama auf dem Windows-PC oder auf einer Windows-Emulation auf dem MAC. Die erstellten Videos könne Sie auf den MAC transferieren und dort mit FinalCut weiterbearbeiten.

Die PDF-Hilfedatei lässt sich über den „Hilfe-Button“ im Hauptmenü nicht starten
Eventuell ist bei Ihnen das Programm „Adobe Acrobat Reader“ nicht richtig installiert oder die Datei-Endung ‚.pdf“ wurde nicht richtig zugeordnet, sodass die Hilfe-Datei nicht richtig erkannt wird und daher auch nicht angezeigt werden kann. Installieren Sie Adobe Acrobat Reader erneut, sollte das Problem behoben sein.
http://get.adobe.com/de/reader/

Kann man eigene Objekte importieren (und wenn ja, aus welchen Programmen)?
Es können nur Bilder/Grafiken als Objekte importiert werden, also nur 2D-Objekte. Hier werden die gängigsten Grafikformate unterstützt, wie z. B. BMP, PNG, JPEG, TGA, TIFF usw.

16:9 Format für Canopus Edius und Let‘s Edit:
Wählen Sie das Ausgabeformat „AVI (DirectShow)“ und als Projektgröße 1024x576, Pixelverhältnis „Quadratisch (1.000)“. Beim Speichern des Videos wählen Sie dann den Canopus DV Codec. Beim Laden des Videos in Canopus erscheint dieses jetzt im 16:9 Format.

FAQ

Wie funktioniert es, dass man den Dual-Monitor-Modus auf 2 Monitoren sieht.
Der Dual-Monitor-Modus funktioniert nur, wenn ein Monitor oder beide Monitore zusammen mindestens eine Auflösung von 2048x768 hat/haben. Wenn nicht, wird automatisch wieder auf SingleMonitor geschaltet. Die Einstellung kann man in den Haupteinstellungen von Vasco da Gama vornehmen.

Leider ist es mir nicht möglich, meine Projekte in „Let`s Edit 2“ einzubinden. Meine Versuche liefen über alle von Ihnen angebotenen Formate: AVI 1, AVI 2, VfW etc. Let‘s Edit meldet dann: „Dieses AVI-Format wird nicht unterstützt“. Auch ein Wechsel der Erfassungseinstellungen brachte keinen Erfolg.
Für Let‘s Edit 2 und Edius 3 (beide von Canopus) gilt: Als Videoausgabeformat „AVI (Video für Windows)“ wählen und dann beim Speichern des Videos den Canopus DV bzw. HDV Codec auswählen.

Index

Symbole

3D Objekt 42,51,63,104
3D Objektauswahl 89
3D-Objekt Galerie 116

A

Abbremsen 41
Absolute Zeitpunkte 77
Anaglyph 70,93
Ankunftszeit 36
AntiAlias 131
Arbeitsoberfläche 21,23,24,26,27
Ausblendeffekt 41,44,48,54,59
Ausblenden 62
Ausblendzeit 41,44,48,54,59
Ausrichtung 47,57

B

Basiskarte 79,82
Beschleunigen 41
Beschleunigungsweg 41
Betriebssysteme 15
Bild Objekt 42,51,63
Bildtyp 76
Blendzeit 41,44,48,54,59,107
Blickrichtung 69
Blickwinkel 29,113,115
Breite 61
Breitengrad 53,58
Bremsweg 41

Index

D

Desktop 23
Desktopauflösung 15,131
Dialog-Fenster 73
Dynamische Objekte 52, 53
Dynamische Texte 57

E

Editorbereich 24
Editormodus 52,57,101
Eigene Landkarten auswählen 80
Eigene Landkarte wählen 82
Einführung 22
Einblendeffekt 41,44,48,54,59,107
Einblendzeit 41,44,48,54,59,107
Email 2,134
Endpunkt 26,69,99
Erdkugel 29
Erstellung einer Reiseroute 96

F

Fahrzeuge 103
FAQ 137
Farbe 38,61,62,79
Farbeinstellungen 38
Farbtiefe 15
Fehlermeldungen 133
Freie Objekte 51
Freie Textplatzierung 55,56,57,58

Index

G

G7T 13,88
Georeferenzierung 82,83
Global 34,35,60
Globus 29
Glossar 135
GPS-Datenbank 13,25,55,86,97,99,112
GPS-Trackingrouten 13,88
GPX 13,88
Grafikkarten 131
Greenwich Mean Time 66
Grenzen 79
Größeneinstellung 35,63
Grundfunktionen 22,28

H

Haftungsausschluss 2
Halteobjekte 31,34,42
Haltepunkt 34,36,42,52,63,69,87,88,98,99
Haltezeit 36,44,48,54,59
Haupteinstellungen 27,74,76
Hauptmenü 33
HD Professional 13
HDTV 76
Höhe 53,58
Horizontal 53,58

I

Informationen 2,130
Inhaltsverzeichnis 3
Installation 14,15
Internetseite 2,134

Index

K

Kamera 26
Kamerabereich 26
Kameraeinstellung 26,69,70
Kameraführung 69
Kameramodus 26,52,57
Kameraposition 30, 69
Kamerapunkte 69,115
Kamerarichtung 40,48,54,59
Kamerazoom 29,69,101,115
Karte einpassen 83
Karteireiter 34,35
Kartenauswahl 79
Kartendaten austragen 81
KML 13,88
Koordinaten 85
Kopfobjekt 31,34,36,39,61,63,104,106

L

Länge 61
Längengrad 53,58,85
Licht 66
Linienführung 38
Lizenzvertrag 16

M

MarkIn 32,90
MarkOut 32,90
Mausbelegung 29
Mausrad 29,106
Maustaste 31,114
Mini-Hilfe verwenden 75

Index

N

Neigungswinkel 29,113,115
Neue Funktionen 8,9,10,11,12
Neue Karte hinzufügen 80

O

Objektauswahl 42,51
Objekte 29,34,35,50
Objektgröße 42
Objektplazierung 51
Optimieren 88
Ort suchen 86,98,112

P

Partikel 66,68
Pixelverhältnis 76
Position 58
Positionsangabe 57
Problembehandlung 133
Programmaufruf 23
Programm beenden 27
Programminformationen 27
Progressive Scan 76
Projekteinstellungen 27,76,111

Q

Qualitätseinstellungen 131

R

Registrierung 20
Reiseroute 114
Relative Zeitpunkte 77
Route 34,35
Route erstellen 97
Routenlinie 29,31,61
Routenzeit 111

Index

S

Schatten 66,67
Schriftart 45,57,64,65
Schrifteinstellungen 64
Schriftfarbe 65
Schriftgröße 64,65
Schriftzeichen 56
Seitenverhältnis 76
Seriennummer 15,16,17,134
Side by Side 94
Softwarepaket 15
Sonnenposition 67
Speicherplatz 82
Sprachauswahl 15
Startpunkt 26,69,97,99,103,107
Statische Breite 62
Statisches Objekt 52,53
Statischer Text 57
Stereo 3D 70,91,93
Stil 61
Support 134
Systemvoraussetzungen 133

T

Tastaturkürzel 26,30,45,46,55
Text am Haltepunkt 45
Text Attribute 64
Textattributen 35
Texteingabe aktivieren 45,55
Textobjekt 31,55,63
Tools 71,72

Index

U

Umgebungslicht 67
Untere Leiste 27

V

Verknüpfung 58
Versionsnummer 134
Vertikal 53,58
Videoausgabeformat 76
Videoformat 76
Videoschablone 76
Video speichern 27
Vollbild 76
Vorschau 27,32,90,99,103
Vorwort 6

W

Wegpunkte 26,29,87,88,97,99,114
Wegstrecke 62
Werkzeuge 72

Z

Zeitberechnung 77,111

MotionStudios